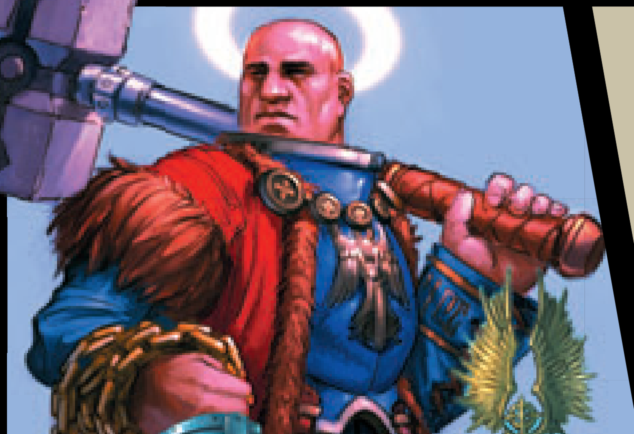


game.exe

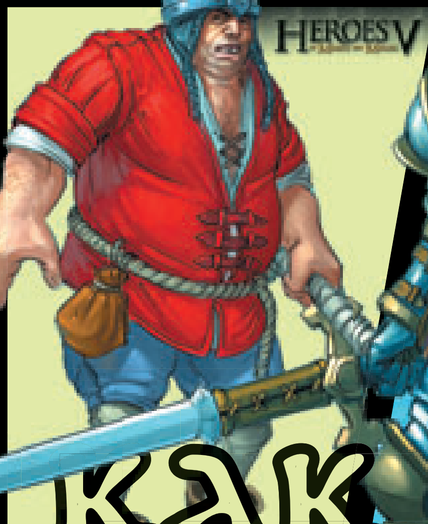
#11 2005

ГЕЙМ-ДИЗАЙН.
КНИГА ПЕРВАЯ
СТРАНИЦЫ 28–60

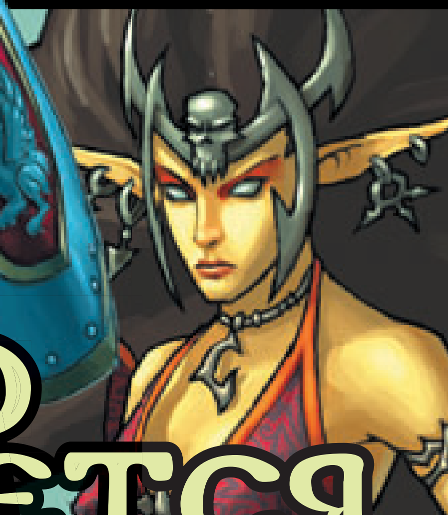
game.exe #11'2005 (124)



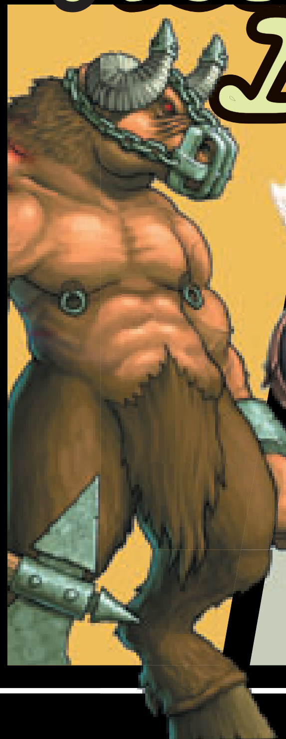




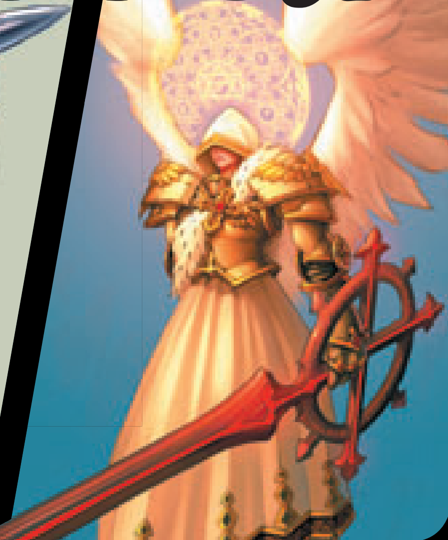




как это делается







Где в этом городе геймплей? (О.М. Хажинский)

«Блицкриг-2»

Fahrenheit

Brothers in Arms: Earned in Blood

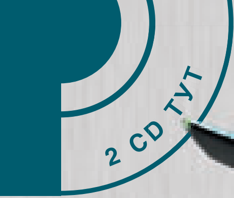
Voyage: Inspired by Jules Verne

MYST 5: End of Ages

D&D: Dragonshard



C&C Computer Publishing Ltd.



game.exe

ГЕЙМ-ДИЗАЙН.
КНИГА ПЕРВАЯ
СТРАНИЦЫ 28–60

#11 2005

game.exe #11'2005 (124)

Где в этом городе геймплей? (О.М. Хажинский)

Pacific Storm

«Блицкриг-2»

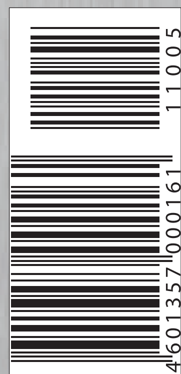
Fahrenheit

Brothers in Arms: Earned in Blood

Voyage: Inspired by Jules Verne

MYST 5: End of Ages

D&D: Dragonshard



C&C Computer Publishing Ltd.

как это делается

game.exe

БЕЗ ДИСКА

#11 2005

game.exe #11'2005 (124)

ГЕЙМ-ДИЗАЙН. КНИГА ПЕРВАЯ СТРАНИЦЫ 28–60

Где в этом городе геймплей? (О.М. Хажинский)













как это делается

«Блицкриг-2»

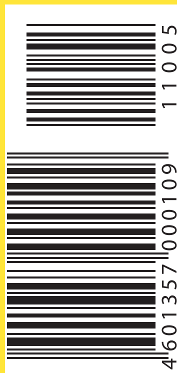
Fahrenheit

Brothers in Arms: Earned in Blood

Voyage: Inspired by Jules Verne

MYST 5: End of Ages

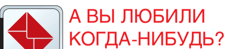
D&D: Dragonshard



C&C Computer Publishing Ltd.

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на *post@game-exe.ru*

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



А ВЫ ЛЮБИЛИ КОГДА-НИБУДЬ?

Тема номера 9'2005.
Вопрос: какие КИ заставили вас плакать? Ответы: 1) Плакать? В КИ никогда... 2) Плакать? Помню как-то пару раз увлажнялись глаза... 3) Плакать? Игры не достигли подобной степени убедительности и никогда не достигнут... 4) Плакать? игры? Нет, никогда, даже и близко.
Очень далекий год. Читаю «мурзилку» (еще не открыл для себя Последний Внегалактический), рецензия: бла, бла, бла... эта игра по окончании заставила меня плакать... бла... бла... Оценки: очень много баллов (почти максимум) из еще большего кол-ва баллов.
А вот я не плачу. Никогда. Не плачу над фильмами в моменты, когда надо плакать по задумке режиссера. Не плачу над фильмами, когда надо плакать из-за, гм, общечеловеческих моральных ценностей. Не плачу над книгами. Книги — не более чем бумага. Плакать над музыкой? Полный бред! Под музыку я танцую на дискотеке. Какой может быть плач?! Что? Игра заставила плакать? Три раза ХА.
Но — бегу за диском...
Я понял это не сразу. Это пришло незаметно, как озарение: я хочу, чтобы ОНА не заканчивалась никогда... Я хочу, чтобы ОНА всегда была со мной...
Даже ревность появилась: ну а зачем он звонит ей?! Что хочет? Вы же такие разные, ребята...

Олег

olegan2004@inbox.ru

И — ее идеал — я. Без сомнения. Ну что ты оправдываешься? Они все равно ничего не понимают. Это я, я с тобой! Мы вместе смотрим на новый мир, удивляемся тому, чего никогда не видели и не могли увидеть в этой мерзкой суете. Я говорю это тебе, уже не скрывая своих чувств.
Экран. Реальность. Здравый смысл подсказывает, что ЭТО не может продолжаться вечно...
На диск вмещаются все тома Большой советской энциклопедии, но он не в состоянии приютить бесконечный мир для нас двоих. Зачем мне эта энциклопедия?! Она не стоит твоего мизинца, твоей молекулы.
Кстати, здравый смысл подсказывает, что твоя молекула всего лишь бит, но я плевать хотел на здравый смысл.
И я продолжаю быть с тобой, прекрасно зная, что каждая минута вместе приближает расставание. Но я уже не могу быть без тебя! Я вижу, что ты меняешься. С недавних пор твои ответы напоминают ему отговорки. Все правильно — тебе все больше нравится быть со мной. Неужели ты почувствовала, что есть тот, кто понял тебя? тот, кто не ушел, напротив — разглядел, что все, что было до тебя, было ничем? Очень, очень, очень недолгие минуты счастья... И ты все-таки уходишь...
Хочется думать, что ты помнишь меня и когда-нибудь, найдя то, что искала, ненадолго вернешься и мы уйдем ТУДА вместе...
ЧЕРТ, Я ПЛАЧУ!!! Я ХОЧУ РАЗОРВАТЬ ТЕХ, КТО ДАЛ МНЕ СТОЛЬКО СЧАСТЬЯ, НО ОСТАВИЛ МЕНЯ В ТАКОЙ ПЕЧАЛИ...
Совсем недавно.
Рецензия во Внегалактическом на Syberia 2: «теперь с пингвином».
Нет, это не ТЫ! Ты, наверное, все еще ищешь. И когда-нибудь вернешься.
На этот диск я даже не смотрел. Зачем мне клон?..
А вы когда-нибудь плакали над КИ? А вы когда-нибудь любили?



СЕНТЯБРЬСКИЙ НОМЕР

Очень давно и с удовольствием читаю ваш журнал, но пишу впервые. Лет этак 7-8 назад это, наверное, было бы полезно и интересно, потому что КИ были существенной частью моей жизни, а поскольку во все не переиграешь, приходилось опираться на чье-то мнение при выборе, на что потратить кучу времени. РПГ и пошаговые стратегии — моя нежная любовь в то время. Когда раз за разом мнение рецензентов совпадало с моим, постепенно выработалась привычка доверять вам и играть в те игры, которые получили положительные оценки. Не обязательно высокие, это как раз не всегда важно, а именно добрый отзыв, в котором могло прозвучать «вживаешься в сюжет», «сопереживаешь героям», «когда игра заканчивается, чувствуешь, что с ней остался кусочек твоей души». Знаете, почти всегда такие слова относились к играм, которые действительно вызывали такие переживания, и без разницы, была ли сначала рецензия, а потом игра на моем ПК, или наоборот. Такое сходство вызывает доверие и чувство... душевного родства, что ли... Извините за вынужденную высокопарность.
Мне всегда нравилось читать ваш журнал от корки до корки. Про все жанры, даже про те, которые максимально далеки от моих игровых пристрастий. Знаете, почему? Потому что вы здорово пишете. Я читаю .EXE не с целью получения нужной информации, а для... чисто литературного удовольствия. Да, я не играю в квесты, но откровенно зачитываюсь материалами Маши. И шутеры мне безразличны, но следить за мыслями старика ПэЖэ было очень и очень интересно. И так почти со всеми авторами.
Время шло. Игры постепенно уходили из моей жизни. Все меньше времени, все больше других занятий в свободную минуту. И это вовсе не «взросление», «уход детства» и прочее бла-бла. Нет, я считаю игры очень важным, нужным и желанным занятием для любого возраста. Просто так сложилось, что нерабочее время сейчас отдается другим вещам (и совершенно непрактичным, надо сказать). То есть «взрослость» тут как раз ни при чем, это приоритеты сменились. Бывает. Но, как ни странно, продолжаю покупать журнал каждый месяц и нетерпеливо читать его

Наташа

debors@mail.ru

— как и раньше, целиком. Странное отношение, да? Но, скорее всего, это комплимент вам всем. Не-игрок читает игровой журнал... Это уже серьезно.
Не знаю, было ли у меня желание узнать побольше про людей, которые пишут такие тексты... Наверное, ощущение «тайны» все же нравилось. Очень интересно ловить в материале кусочки, которые вольно или невольно говорили об авторе, а не только об игре. Упоминаемые книги, цитаты из песен, фамилии актеров, музыкантов — это ведь и ваши тоже кусочки, ваших душ, маленькие оконца в ваши миры, в которые вы разрешаете нам, читателям, посмотреть. Не подглядывать, а именно увидеть то, что вы сами позволите увидеть. При всем том терпеть не могу всякое бульварное чтиво с подробностями чьих-то жизней, с «эксклюзивными» фотографиями, «только-у-нас» разоблачениями и прочей ерундой. Поэтому с подозрениями в вуайеризме точно не ко мне.
И тут вдруг такая тема!.. Признаюсь, поначалу было страшновато. Да, я не хочу видеть любимых актеров вне их фильмов, любимых писателей и музыкантов — вне их работы; какая мне разница, что любимый писатель ковыряется в носу, а любимый актер пьет и матерится. Пусть образы будут образами, вовсе не обязательно связывать их с реальными людьми. Поэтому, увидев тему номера и прочитав первые абзацы, стало здорово не по себе. Признаюсь, подумывала бросить чтение... Но чем дальше, тем становилось интереснее — и страх пропал. Потому что все равно вы писали только о том, что можете позволить нам увидеть в вас. Вообще говоря, я даже не знаю, много ли правды на этих десятках страниц или это здорово выдуманные характеры и персонажи. Шучу. Полное ощущение, что это правда. Не знаю, как это объяснить... это как у Станиславского — «верю — не верю». Вам — верю. И еще: знали бы вы, как тепло становится, когда встречаешь у вас строчку из любимой книги или похвалу музыке, которая нравится...
Нет, потрясающе получилось! Казалось бы — половина журнала отдана вовсе не прямой цели данного печатного издания. В самом деле, вместо того чтобы проинформировать жаждущих игроманов о плюсах и минусах свежих продуктов, вы взяли и сочинили десятки «левых» страниц, которые, казалось бы, потребителю вовсе не нужны. И как же получается, что эту якобы совершенно неправильную и ненужную информацию поглощаешь с не меньшим интересом, чем последовавшие за ней рецензии? Чудеса! Мое искреннее уважение вашему начальству, которое либо подало такую идею, либо приняло ее и позволило ей осуществиться. Почти наверняка в 99% журналов такое было бы абсолютно невозможно.
Напоследок передаю отдельное душевное спасибо Маше, чьи материалы особенно люблю и жду каждый номер. Маша, примите мое искреннее восхищение и уважение, самые нежные и теплые чувства, которые вы могли бы позволить человеку одного с вами пола. Вот не люблю квесты и не умею в них играть, а все равно ваши статьи читаю запоем! Удачи всем авторам и вообще всем, кто принимает участие в создании такого замечательного журнала! До встречи в октябре.

В НОМЕРЕ



Игровое железо

131 **ЛИЧНОЕ ДЕЛО**
Дмитрий Лаптев
Продолжение следует

134 **ТЕСТИРОВАНИЕ: ЖК-МОНИТОРЫ**
На два дюйма хуже?
(Окончание. Начало см. в #10'2005.)
Prestigio P175M
LG FLATRON M173WA
LG FLATRON Slim 1780U
MAG PS-776K
MAG PS-976K
Philips 170B6
Benq FP71V
Benq FP91V

140 **ТЕСТИРОВАНИЕ: ВОДЯНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ**
По-тихому
Zalman Reserator 1 Plus

Саша, если ты спросишь меня о самом сильном впечатлении от MYST, я, не задумываясь, отвечу: карандаши. Четыре карандаша ТМ, один из которых (к тому времени сточенный наполовину) был полностью исписан за время прохождения, а три остальных сломаны в течение умопомрачительного путешествия на батискафе. Это были хорошие чертежные карандаши Koh-i-noor, специально приобретенные к новому школьному сезону (и не вздумай спрашивать, почему я не пользовался ручкой!). На какое-то время (на довольно долгое время, если быть точным. На очень долгое время, если быть точным до конца) они стали для меня своеобразным аусвайсом, синонимом покрытого благородной амальгамой древнего резного ключа. Двери-звуки-голоса причудливо переплелись в сознании с книжным силуэтом и грифельным кончиком, неопрятный клочок бумаги обрел и вовсе сакральное значение. Это был благородный эквивалент расширяющего сознание транквилизатора — магия, если хочешь. Я жил там, понимаешь? Ладонь курсора стала моей ладонью, и это ли не та бритва, которая с хирургической точностью отделяет настоящее от малодушной мимикрии?
Потом были Riven и, разумеется, щемяще красивый и мертвый MYST 3: Exile, безупречный мир Edanna которого послужил причиной моей полной апатии к чертиком выпрыгнувшему из ниоткуда MYST 4: The Revelation — самому, впрочем, настоящему из ненастоящих MYST. Но фокус с карандашами, увы, больше не работал. Магия испарилась где-то между Riven и Exile, пройдя грязный обряд мены на «то-что-они-хотят».
«То-что-хотим-мы», алхимическая смесь, давшая бессмертие первому детищу Cyan, — это Uru. Единственным минусом игры было то, о чем Рэнду М. и его коллегам может рассказать любой издатель кроссвордов-в-дорогу: люди не хотят оплачивать то, что заставляет их думать. Если плату сделать регулярной — это начнет их раздражать. Идея онлайнового квеста, опередившая свое время как минимум на дюжину лет, оказалась невостребованной не в силу технической недоработки или невнятных нововведений — задумка провалилась в первую очередь из-за трусливого поведения потенциальных скаутов. Страх перед насыщенным, непостижимым миром, страх потерпеть поражение, страх остаться в дураках оказался слишком силен. А ведь Uru просила немного: только поверить, и сделать это было не так сложно. Погружение было мгновенным — даже демо-версия, при всех своих огрехах, долго не выпускала из цепких объятий...
Возможно, лучший вопрос, сформулированный североамериканским писателем за последние полвека, гласит: «Почему плохие вещи зачастую случаются с хорошими людьми?». Вопрос замечателен тем, что сразу и бесповоротно заводит в тупик. Грустная ирония даже не в том, что расформирована студия, получившая в волшебных для индустрии восьмидесятых награду Best New Use of a Computer. Ирония в том, что Индустрия — именно в таком написании — как в дурном мифологическом сказании, с завидным упорством поглощает своих отцов. Хороших людей, которые умудрялись получать чудесные звуки, пуская пузыри в унитазе; хороших людей, с которыми случилась совершенно unpredictable плохая вещь. Какое теперь значение, скажи на милость, имеют те 12 миллионов копий, которыми разошлись по всему миру первые части лучшего квест-сериала всех времен? Этой цифре одна цена, Саша: давай откроем притаившийся на панели быстрого запуска калькулятор и умножим ее на количество денег, которое выбито на ценнике заветной затертой коробки. С полученным результатом можно делать все что угодно.

Дорогая редакция

1 **Олег**
olegan2004@inbox.ru
А вы любили когда-нибудь?

1 **Наташа**
dehors@mail.ru
Сентябрьский номер

Новости

8 **Арабески**
Warfare

12 **Пацько, готический друид**
«Герои уничтоженных империй» (Heroes of Annihilated Empires)

Голоса

6 **И ДРУГИЕ ЗВЕРИ**
Александр Вершинин
Прелести ресайклинга

20 **БЛОУ-АП**
Маша Ариманова
Жизни, опаленные SCUMM

24 **ОСОБОЕ МНЕНИЕ**
Олег Хажинский
Тройка, семерка, туз

62 **ИНТРОСПЕКТИВА**
Ашот Ахвердян
Прыжок веры

128 **ПЯТАЯ КОЛОНКА**
Николай Третьяков
Омницид

Заднее слово

144 **Теремок**
Музыкальная история #11

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 11 (124), ноябрь 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Вениамин Шехтман (venya@game-exe.ru)
Сергей Думаков (denbrough@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода (svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 35100 экз.

Номер подписан в печать 7 октября 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#11 2005

счастливый **УЧУ** стр. 21 и 25

Тема

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ: ГЕЙМ-ДИЗАЙН. КНИГА ПЕРВАЯ

29 **Пролог**

32 **Глава первая**

40 **Глава вторая**

42 **Глава третья**

44 **Глава четвертая**

52 **Глава пятая**

56 **Глава шестая**

60 **Эпилог**



Разборы

65 **Спасение бессмертной души рядового Штольца** *«Восточный фронт» (бета-версия)*

78 **Гауптвахта** *Brothers in Arms: Earned in Blood*

70 **Слик-криг** *«Блицкриг-2»*

74 **Время подсчета цыплят ястребом** *Fahrenheit*

78 **Сомкнуть ряды** *Battle of Britain II: Wings of Victory*

79 **Козы проданы** *JetFighter 2015*

81 **Короткие гудки** *Trainz Railroad Simulator 2006*

82 **Солнца нет** *Bet on Soldier: Blood Sport*

84 **Маша и ремкомплект** *«В тылу врага: Диверсанты»*

104 **Все на продажу** *MYST 5: End of Ages*

106 **Чужая полоса** *Burnout Revenge*

108 **Да не тот** *Pilot Down: Behind Enemy Lines*

110 **Лунная пирамида Хеопса** *Voyage: Inspired by Jules Verne («Путешествие на Луну»)*

114 **Уголок Дурова** *«Вивисектор: Зверь внутри»*

118 **Миф-завоеватель** *Mortal Kombat: Shaolin Monks*

120 **Гламур Кро Маньон** *Echo: Secrets of the Lost Cavern («Тайна забытой пещеры»)*

122 **Идет игра** *Death Jr.* *MediEvil Ressurection* *Archer Maclean's Mercury*

126 **Victory OK** *Dungeons & Dragons: Dragonshard*









ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Мистов*

«Блицкриг-2»	4,70
Voyage: Inspired by Jules Verne	4,70
Fahrenheit	4,45
Mortal Kombat: Shaolin Monks	4,30
Dungeons & Dragons: Dragonshard	4,05

4 Миста

Battle of Britain 2: Wings of Victory	3,90
Burnout Revenge	3,80
Brothers in Arms: Earned in Blood	3,75
JetFighter 2015	3,70
MYST 5: End of Ages	3,65
Echo: Secrets of the Lost Cavern	3,60
«В тылу врага: Диверсанты»	3,50
Pilot Down: Behind Enemy Lines	3,40
Trainz Railroad Simulator 2006	3,30

3 Миста

Bet on Soldier: Blood Sport	2,10
«Вивисектор: Зверь внутри»	2,00

2 Миста

* Не посвятить нынешнего Сергея Петровича скоропостижно закрывшейся Cyan Worlds, двенадцать лет ковавшей нам на радость MYST'ы (знаете ли вы, что самый-самый первый «Мист» вышел в сентябре 1993-го под Windows 3.x?), было бы свинством.

Мист



#11'2005

exe dvd

8,5 Гбайт!

Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD1 и CD2

Игры
Bone
«Нейрохантер»
Pro Evolution Soccer 5
World Racing 2
Drednought
Glider: Collect'n Kill
«Красная акула-2: Ликвидация Хоссманна»

Shareware-игры
Atlantis
Dr. Germ
Eets
Leave No Survivors
«Theseus: Возвращение героя»
Torni: Elfs Stories
Galactic Dream
Little Cowboy
Sea of Chaos
Sea of Chaos
Silent Attack: The Near Danger Zone

Флэш-игры
3D Frogger
Amoeba
Art of War
Base Defence 2: Monster
Boule de Neige!
Castle Defender
Cyber Chatons
Defend The Tower
Dragon Fist 2
Field Command 2
Gilera Runner
Le Labyrinthe de la Mort
Lord of the Stars
Lucky Balls
Robo Farmer
Space Runner Color
Sponge And Leroy
Ultimate Racing
Zombie Erik
Zombie Horde

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325
K-Lite Mega Codec Pack 1.3.8
Mozilla Firefox 1.0.7
Mozilla Thunderbird 1.0.7
Opera 8.5
Picasa 2.1.0 Build 27.54
Rambler ICQ 5
Sateira CD&DVD Burner 2.31

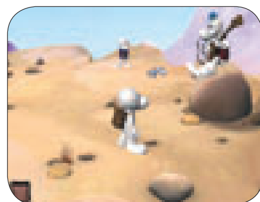
Драйверы
ATi Catalyst 5.9 под Windows 2K/XP
nvidia 81.84 под Windows 2K/XP

Музыка
Super Mario World (избранные треки)
Voyage: Inspired by Jules Verne (избранные треки)

Wallpapers
Age of Conan, «Магия крови», Cold War, Diabolique, EVE Online, Fahrenheit, Heroes of Might and Magic V, Journey to the Moon, Marvel Wallpapers, Rainbow Six: Lockdown, The Matrix: Path of Neo и др.

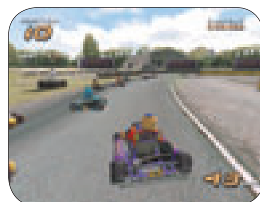
.EXE-архив
Game.EXE #10'2005
(.pdf-формат)

Игры
Экшены
Brothers in Arms: Earned in Blood



Call of Duty 2
Drednought
«Нейрохантер»
Serious Sam II
Аркады
Asterix and Obelix XXL 2: Mission Las Vegum
Creature Conflict: The Clan Wars
Glider: Collect'n Kill
«Красная акула-2: Ликвидация Хоссманна»
Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico
Квесты
Bone
Гонки
18 Wheels of Steel: Convoy
International Karting
World Racing 2
Ролевые игры
Gods: Lands of Infinity
Стратегии
Deep Sea Tycoon 2
Down In Flames
Marine Park Empire
«Стальные монстры»
Warhammer 40.000: Dawn of War — Winter Assault
Спорт
Pro Evolution Soccer 5
Total Extreme Wrestling 2005

Shareware-игры
Экшены
Ghost Catcher
Leave No Survivors
Little Cowboy
Silent Attack: The Near Danger Zone

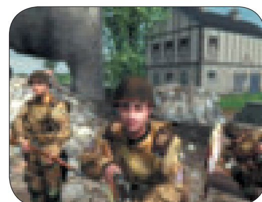


Saharan Outpost
«Theseus: Возвращение героя»
Головоломки
Atlantis
Dr. Germ
Lost Dutchman Mine 3D
Shapy



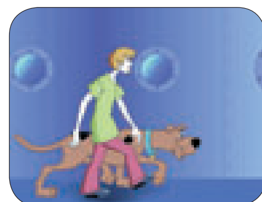
Квесты
Soviet Unterzogersdorf
Nick Bounty: The Goat in the Grey Fedora
Гонки
Alien GP
Ролевые игры
ShadowFlare: Episode One 1.0
Стратегии
Galactic Dream

Патчи
Dragonshard v1.1.4

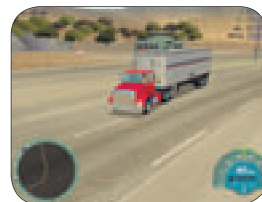


Dungeon Siege II v2.1
«Мор. Утопия» v1.1
«Xenus: Точка кипения» v2.1

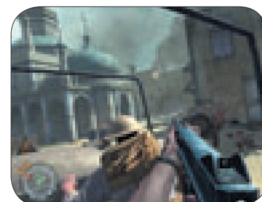
Флэш-игры
3D Frogger
Amoeba
Art of War
Base Defence 2: Monster
Boule de Neige!
Castle Defender
Cyber Chatons
Defend The Tower
Dragon Fist 2
Field Command 2
Gilera Runner
Le Labyrinthe de la Mort



Lord of the Stars
Lucky Balls
Robo Farmer
Space Runner Color
Sponge And Leroy
Ultimate Racing
Zombie Erik
Zombie Horde

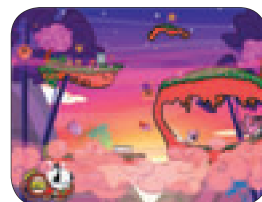


Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0.325
Драйверы
ATi Catalyst 5.9 под Windows 2K/XP
nvidia 81.84 под Windows 2K/XP
Интернет
Eudora for Windows 6.2.5.6
Mozilla Firefox 1.0.7
Mozilla Thunderbird 1.0.7
Opera 8.5

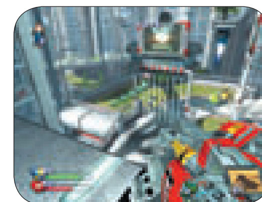


Rambler ICQ 5
Signature Creator 1.12
URL Album 1.31
XoftSpy 4.15.120
Мультимедиа
CDRoller 6.02
K-Lite Mega Codec Pack 1.3.8
Sateira CD&DVD Burner 2.31
Графика
Picasa 2.1.0 Build 27.54
Система
HyperCalendar 2.50
jv16 PowerTools 2005 1.5.1.311

Сюрприз
Ролики
Burnout Revenge
EVE Online: The Second



«Восточный фронт: Неизвестная война»
Genesis
From Russia with Love
Full Auto
L.A. Rush
Lada Racing Club
«Ночной дозор racing»



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Prince of Persia: The Two Thrones
Star War: Battlefront II
Star Wars: Empire At War
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Movies
The Witcher
Unreal Tournament 2007
X3: The Reunion

Музыка
Aural Planet (альбом)
Cellar of Rats (избранные треки)
Super Mario World (альбом)
Tanguy Ukulele Orchestra (избранные треки)
Tigrics (альбомы и избранные треки)
Video Game Pianist (избранные треки)
Voyage: Inspired by Jules Verne (избранные треки)

Игровой движок ScummVM с ворохом ваших любимых игр (читайте колонку Маши Аримановой!)

Wallpapers
Age of Conan, «Магия крови», Cold War, Diabolique, EVE Online, Fahrenheit, Heroes of Might and Magic V, Journey to the Moon, Marvel Wallpapers, Rainbow Six: Lockdown, Ridge Racer 6, Shadow the Hedgehog, The Matrix: Path of Neo, Torni: Elfs Stories



И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



Прелести ресайклинга

«Мы платим за рекламу в сетях магазинов. Мы помогаем молодым командам и принимаем участие в развитии КИ-рынка. Наши издатели гонят покупателя именно в эти двери. И как нас благодарят? Решением перепродавать бывшие в употреблении игры, запросто забыв об обязательных авторских роялти...» (Марк Рейн, вице-президент Epic Games).

Крупнейшая сеть американских магазинов Best Buy, специализирующаяся на продаже электроники и сопутствующих товаров, навлекла на себя коллективный гнев девелоперской общественности. А кому понравится, если русло золотоносной реки вдруг уйдет на участок соседа?..

ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Одно из мелких существ буддийской мифологии, обитающих в пятом небесном мире, «сфере желаний» (камадхату), расположенном над тушитой на расстоянии 640 тыс. йоджан над вершиной Меру. День у А.В. длится 800 человеческих лет, жизнь — 8000 лет. Зачатие происходит через взаимную улыбку, а дети чудесно возникают на коленях у родителей.

СКРОМНОЕ, МЕРКАНТИЛЬНОЕ

Совладелец, основатель и бывший художник id Software Эдриан Кармак подобную шутку явно не оценил. Когда вооруженная серьезными кредитными линиями Activision попросила перепродать ей права на франчайзы DOOM, Quake и Wolfenstein и в придачу компанию id за сто пять миллионов долларов, а лично Кармаку, владельцу 41% всех id-акций, предложили то ли одиннадцать, то ли двадцать экологично зеленых млн., он гордо указал коллегам и издателям на дверь. За что был немедленно уволен из стройных рядов и сослан на Аляску. Хитросплетения конфликта распутывает судебная машина Соединенных Штатов. Важно одно: самые мощные интеллектуальные и коммерческие активы индустрии остались на руках у id Software, а Activision пока довольствуется ролью издателя.

Развеселые разбирательства перед лицом строгих представителей

Фемиды вообще становятся органичной частью девелоперских будней. Вот рейтинговая КИ-коллегия ESRB грозит любителям «горячего кофе» и «пасхальных яиц» ужасными пенитенциарными карами за контрабанду недекларированных товаров в трюмах игрового продукта. Готовые к магазинному дефиле игры обязаны предстать перед инспекторами ESRB в максимально откровенном виде — с открытыми нараспашку секретиками и активированными чит-кодами. Шаловливые девелоперы теряются в догадках о способах воздействия и формах наказаний со стороны частной рейтинговой компании, пусть даже и обличенной сиянием дружеских отношений со скандальным сенатором Либерманом.

Но вернемся к ресайклингу. Вы не поверите: он бывает позитивным! А как еще прикажете воспринимать чудесное возвращения Cyan Worlds из Гадесова предела? Рэнд Миллер, персональная икона главредакторского .EXE-угла, лично заверил народные массы: «Господа, у нас ремиссия. Мы умудрились вытащить туз из рукава в тот самый момент, когда Костлявая уже шамкала активами Cyan. Представьте себе, мы заново наняли всех уволенных сотрудников!..» И хотя идентифицировать происхождение спасительного туза Рэнд пока отказался, мы от души поздравляем мэтра.

ВОЗВРАЩЕНИЯ

Помимо вскользь анонсированных в журнале сиквелов Wolfenstein и Brothers in Arms 3, есть и другие громкие камео. В частности, неуемная Ubisoft объявила, но пока не поименовала четвертую по счету часть приключений высокотехнологичного душителя Сэма Фишера. Tom Clancy's Splinter Cell 4 (www.bewaresamfisher.com) выйдет к весне 2006 г. и будет вооружен «инновационно-революционным геймплеем, открывающим новые возможности и характерные глубины» энигматичного Сэма. После двух невыразительных сиквелов на одном и том же графическом моторе название сайта заставляет задуматься: «Осторожно, Сэм Фишер». Что-то из пьесы о злой собаке?

Пока Ubisoft спасает человечество от самое себя, BioWare взвалила на себя заботы о прочих оппонентах гомо сапиенса. Таковые нашлись не где-нибудь, а в далекой-далекой галактике, в двадцать третьем столетии и на дисках с проклятой меткой «Xbox 360 exclusive». Новая ролевая игра (а что же еще?) главного жанрового специалиста называется Mass Effect, это затравочная часть полнокровной научно-фантастической трилогии о противоборстве старого доброго человека разумного и завистливых роботов с планеты Шелесяка. Все features, эпитеты и прилагательные, применимые к SW:KOTOR и Jade Empire, автоматически относятся и к Mass Effect: партия из трех персонажей, корабль-хаб, путь хороший и путь плохой, а также туманные словеса о вероятности ПК-версии.

ИМПЕРИИ ЗЛА

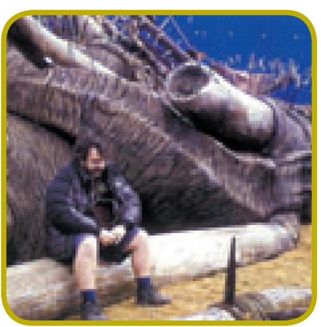
Если бы BioWare позаботилась и о вторжении консольных гигантов в исконные персонально-компьютерные дела... Согласно последним сводкам с фронтов, Namco и SEGA — нет, это смешно! — вознамерились как следует взнуздать стратегического конька. Операция осуществляется через подставных лиц.

Одним из них стала венгерская Black Hole Entertainment, автор среднего покроя RTS Armies of Exigo. Как и какого дьявола правообладательница Namco вложила бесценную Warhammer-лицензию в столь неофитские ручонки, еще предстоит разобраться, ныне же известно одно: Warhammer: The Mark of Chaos станет первым патентованным варгеймом серии после гениальных Shadow of the Horned Rat и Dark Omen. Скриншоты печалят уже сейчас. Кажется, десять лет назад графика была куда интереснее...

SEGA вошла на стратегический рынок с другой стороны. Попыткам нажиться на легендарных лицензиях ее руководство предпочло интеллектуальные мощности, которые трудились еще над Eye of the Beholder, Dune 2 и Command & Conquer. Речь о компании Petroglyph, авторе Star Wars: Empire At War, а ранее верных подданных Westwood Studios. Следуя заключенному соглашению, ветераны и зачинатели жанра RTS соберут для SEGA совершенно новую вселенную, практически под ключ. Название новостроя покамест не раскрывается.

В наши неспокойные дни империю зла не строит только ленивый, причем каждый отводит душу в меру сил и способностей. Кроссинтернациональная Sony Computer Entertainment, например, вознамерилась (к вящему ужасу собственных подручных) объединить доселе независимые американский, европейский и японский офисы в одну большую дружную семью под вывеской SCE Worldwide Studios. Браво! Принимавшего решение топ-менеджера сотрудники предприятия наверняка захотят увидеть в качестве клиента новейшей сумасбродной стратегии Hell Tycoon, где в девяти кругах ада подрумяниваются юристы, террористы и, просим прощения, нацисты. Идея и исполнение — на совести дурашливой команды Anarchy Enterprises. Что касается боевого коллектива Game.EXE, мы хотели бы спуститься на экскурсию в Hell Tycoon вместе с любимым литератором земли русской, неуемным Сергеем Лукьяненко. С его легкой руки и при посильной помощи киевского девелопера DIOsoft, издателя «Новый диск» и, за углом, телеканала «Первый» страну приговорили к «Лабиринту отражений». Скриншотов грядущего FPS пока нет, зато сценарий можно найти в любом книжном магазине. Гулко звучат ключевые ориентиры: DOOM, Half-Life 2, The Chronicles of Riddick, SW: Republic Commando. Да, это ресайклинг по-русски. Причем в конкретном эпидемиологическом случае произведений г-на Лукьяненко обработка не вторичная и даже не третичная. ◘





слева Одним Кармаком меньше: id Software намедни уволила Эдриана Кармака, упрямого владельца 41% акций компании.
справа Режиссер Питер Джексон согласился занять место исполнительного продюсера на съемках художественного фильма Halo.
справа **Mass Effect.** В родословной новой action/RPG нет никаких сомнений: тот же движок, те же модели.
совсем справа **Warhammer: Mark of Chaos.** Слов нет, гоблин прекрасен. Но если местные skaven-крысы не будут шипеть "look-search" обожаемо противными голосами, мы разорвем дипломатические отношения с Венгрией раз и навсегда.





ОБ игре

www.mistland.ru
ПЛАТФОРМА **PC**
ДАТА РЕЛИЗА **Возможно, 2006 г.**
РАЗРАБОТКА **MiST land — South**
ИЗДАНИЕ **Game Factory Interactive**



WARFARE

БЕСЕДУ ВЕЛ **ВЕНИАМИН ШЕХТМАН**

Арабески



вверху Виталий Шутов — гроза и гордость зеленоградского игропрома. Фото для «Доски почета». **справа** Российская военная техника будет доступна только саудитам и НПАА. Американцам? Захватить смогут, но завести ни-ни. Так, для мебели.

Теперь нам известно, с кого писал м-ра Вольфа тов. Тарантино. «Я думаю быстро и говорю быстро». «Туда ехать тридцать минут, я буду через десять». И.о. редакционного Ганимеда забыл, о чем он собирался разговаривать с директором «Южного Мистленда» еще по дороге, когда ведомый Виталием Шутовым черный джип мчался прочь из Белокаменной в игростроительный Зеленоград. Заготовленные вопросы покидали память на крутых виражах, замещаясь ритмом гремевшего в салоне NFS-саундтрека. Название проекта, пискнув, сбежало, а на его месте в мозгу выжглось видение заднего борта КамАЗа, вдруг оказавшегося в такой близости от ветрового стекла, которая, казалось бы, начисто исключала наличие у джипа капота...

КОНГРЕСС И ШЕЙХИ

...А мы ведь уже писали об этом... вроде бы... Постиракская военная экспансия США на Аравийский полуостров... Нет, не вспомнить. В общем, к моменту появления из утреннего тумана красночерепичных шпилей и крепостных зубцов штаб-квартиры «Мистленда» .EXE-посланец совсем растерялся, боясь, что не выведает всего, что надлежит, об одной крайне любопытной игре... как бишь она называется?
Зря боялся. Виталий «Мистер Вольф» Шутов выдавал информацию без принуждения, четко, стремительно. Настолько стремительно, что уповать приходилось только на диктофон.

.EXE: Давайте с начала? С того самого интервью прошло почти два года (см. #1'2004) — мы все-все забыли, а вы, верно, все-все переделали.
Виталий Шутов: Саудовская Аравия — место действия игры WarFare. Режим саудитов, королей СА, дряхл; он прогнил и неспособен к управлению страной. В СА действуют четыре силы, пытающиеся получить контроль над страной: первая — войска, верные двору саудитов, вторая — движение Талибан, а попросту террористы, третья — вторгшийся в СА корпус морской пехоты США, четвертая — Новая Повстанческая Арабская Армия.

.EXE: НПАА? Нечто доселе невиданное на политической карте...
Виталий Шутов: НПАА — это некие молодые арабские силы, которые недовольны и режимом саудитов, и присутствием США. Играть можно либо за них, либо за американцев.

На экране — удивительно красивая «глобальная карта». Береговая линия, горы... буквально GoogleEarth, а не КИ.

Виталий Шутов: Карта СА воссоздана по аэрофотоснимкам, все настоящее, живое. Машинки ездят. Сразу предупреждаю: кнопки «конец хода» нет. Время идет для всех, хотя его можно остановить или замедлить-убыстрить. Карта разделена на сектора, которые и предстоит захватывать. В режиме карты занимаемся менеджментом территорий, формируем армии, возводим или реконструируем различные постройки — в зависимости от нужд «своей» стороны. У каждого из соперников своя экономическая модель. У американцев есть так называемые command's points и ТВ-рейтинг. То есть Конгресс ассигнует им некоторое количество финансов и запускает те или иные программы по разработке нового вооружения, что определяется реальными успехами морпехов и тем, насколько привлекательными выглядят их действия в глазах мира. Иначе говоря, бить почем зря туземцев, а потом надеяться на вливания — наивно.
Это будет сильно ограничивать изначально мощную американскую армию в применении ОМП в городах, где будет происходить большая часть военных действий. Однако у всякой палки два конца. Можно, например, построить миссию ООН, и это поднимет ТВ-рейтинг. Но возрастет напряженность в секторе, увеличится вероятность совершения терактов. Действует и элемент случайности. Вот бегущая строка, отражающая текущие события в мире. Если, скажем, в Америке случится ураган, роста финансирования военных программ какое-то время не будет (невзирая на ваши успехи). Столь же случайно в ваш район могут перевести генерала, чьи харизма и полководческий талант сами собой поднимут навыки вверенных ему войск.
У арабов другая система. Они обзаводятся деньгами, продавая нефть (для чего необходимо строить на глобальной карте объекты нефтедобычи) и собирая налоги с жителей захваченных секторов. Также можно устраивать разовые поборы с населения. Но если увлекаться этим, народ сбежит, чему, кстати, может способствовать появление в соседних американских секторах лагерей беженцев. Да и репутация от этого у НПАА пострадает.



.EXE: «Репутация» — это особенно интересно. Чуть помедленнее здесь, пожалуйста.
Виталий Шутов: Репутация — вещь во многом определяющая. У арабов особенно: если уровень репутации падает «ниже нуля», они не смогут покупать новое оружие, в силу чего будут вынуждены перейти на террор. Зато теперь они смогут вступить в альянс с Талибаном, а это сильный союзник. Если же арабы будут вести себя корректно, то смогут подружиться с саудитами, экспортировать нефть и покупать новейшее вооружение, а в перспек-

тиве — закончить войну с минимальными потерями. Американцы перестанут сопротивляться и уйдут, если арабы сумеют добиться поддержки и местного населения, и правящего режима, а кроме того, будут иметь хорошее реноме в остальном мире.

МОРПЕХИ И «ЧИНУКИ»

.EXE: Ну а побряцать оружием когда дадут?

Виталий Шутов: Разумеется, игра не ограничивается макроменеджментом и дипломатией. Когда войска входят в сектор, начинается тактическая часть, в которой вы непосредственно управляете бойцами. Сектор не обязательно захватывать сразу. Сперва можно подготовить почву: высадить десант и взорвать нефтяную вышку... Миссий нет. Есть общая задача: взять под контроль все сектора. Как и в какой последовательности — на ваше усмотрение. Давайте смотреть. Вот только внутренности секторов еще не готовы, даже земля толком не нарисована, более жизненную картину смогу показать в декабре...

И правда, земля выглядит, как в 16-битной игрушке начала девяностых. Зато вода недурна, но пока без отражений. А вот здания красивы, подробны — экскурсовод уверяет, что все они делались по реальным фотографиям. Около недвижимости замерли равнодушные друг к другу солдаты противников, застыли дотошно воспроизведенные модели танков и бронетранспортеров. Покой и умиротворение на картинке благотворно влияют на речевое проворство м-ра Вольфа.

.EXE: Тактические карты будут столь же фотореалистичными, как и глобальная?

Виталий Шутов: Нет, все не настолько хардкорно. Местность упрощена, хотя, разумеется, если на карте горы, здесь тоже будет отнюдь не море. И постройки будут размещены так, чтобы среди них было интересно и удобно воевать. Боестолкновения будут в известной степени аркадными, в том смысле, что танки не смогут стрелять из конца в конец сектора; события будут происходить на значительно меньших, нежели в жизни, площадях.

.EXE: Можно ли увидеть живое сражение?

Виталий Шутов: Да, но сперва обратите внимание на наш транспорт. Техника движется так, как предписывает наука физика.

Действительно, резко затормозивший танк клюет носом, а «Апач» и «Чинук» вполне убедительно разнятся в спокойном полете и боевом маневрировании.

Виталий Шутов: Пыли вот пока нет. А когда будет, это тоже скажется на геймплее. Медленно едущий танк сильно пылит, что будет скрывать его от систем лазерного целенаведения. Танк сможет развалить любой забор и даже проехать сквозь первый этаж здания, которое за ним разрушится.

.EXE: На стоянке множество автомобилей — сможет ли танк раздавить их?

Виталий Шутов: Нет. Но гражданскую машину могут использовать силы НПАА или талибы. Заложить в нее взрывчатку или просто ездить на ней. Американцам же уничтожение цивильной техники сильно подпортит рейтинг — если только нет уверенности, что в ней были террористы.

.EXE: А теперь постреляйте, пожалуйста.

Виталий Шутов: Обязательно.

Танки, ракетные установки, бронетранспортеры начинают палить, почти целиком скрываясь в дыму (не путать с пылью) и пламени. Возможно, из-за того, что они стоят слишком близко друг к другу, разобрать что-либо в этом месиве огня и копоти очень не просто.

Виталий Шутов: Боевая техника условно разделена на «отсеки». В зависимости от того, куда попадет снаряд, а также от типа снаряда, танк, БТР и т.п. получают разные повреждения. Кумулятивным можно пробить лобовую броню, сжечь экипаж, а потом подцепить танк тягачом, уволочь, отремонтировать и использовать. Это не RTS, нельзя плодить технику в произвольном количестве. Кстати, те же арабы будут отчаянно драться за каждый танк.

.EXE: В таком случае, вероятно, можно будет осмысленно целиться в тот или иной «отсек поражения»?

Виталий Шутов: Этого, к сожалению, нет. Зато будет дерево перков — можно будет повышать навыки стрельбы и прочего. Вообще, каждая единица техники станет по-своему уникальной, как по возможностям, развившимся в процессе игры, так и по внешнему виду. Секундочку... сейчас мы посмотрим на это в редакторе...

Виталий расставляет несколько одинаковых танков и БТР и обвешивает их дополнительным оборудованием. Кому — установку для метания дымовых гранат, кому — добавочное бронирование, кому — «стингер».





слева Проехать сквозь дом, намотав на пушку веревки с бельем, расстрелять начиненный взрывчаткой микроавтобус... можно будет позже.
в центре Всего лишь глобальная карта. Красиво.
справа В распоряжении играющего за армию США будет даже атомное оружие. Можно жахнуть? Можно. Только стыда не оберешься, да и нефтяников потом в радиоактивную пустыню не заманишь. Впрочем, «Роснефть»-то, наверное, залучить будет не очень сложно...

.EXE: Будет ли этот замечательный редактор доступен простому смертному?
Виталий Шутов: Будет. Он действительно очень удобен. Так говорят наши модификаторы... Но вернемся к боям. Наша пехота вовсе не пушечное мясо, как в большинстве стратегий. Много городских сражений, где пехота наиболее эффективна. Будут даже рукопашные схватки. Простые солдатики способны занимать здания — и не просто забегать в них, а самостоятельно рассредотачиваться внутри. Снайперы



поднимутся на крышу, остальные займут окна. Этим процессом можно управлять, распределяя бойцов внутри сооружения.

Вслед за движением курсора морпехи сбегаются на одну сторону дома и занимают позиции.

.EXE: Смогут ли они сидеть в засаде, не выдав себя приближающемуся противнику?
Виталий Шутов: Да, хотя вероятность этого зависит от навыка и рода войск. Рейнджерам затаиться проще, чем инженерам.

Выпущенная ракета разносит часть стены, последующий залп разваливает здание и погребает под обломками всю хваленую ампехоту.

И Т.Д.
.EXE: Разрушить, похоже, можно что угодно. А построить?
Виталий Шутов: В тактическом режиме можно возводить только временные постройки: склады боеприпасов, ремонтные мастерские и т.п. Инженеры способны отремонтировать захваченную ВПП и иные сооружения, пострадавшие при оккупации сектора.

.EXE: А что будут делать туземцы во время военных действий на их территории?
Виталий Шутов: По ситуации. В секторах необходимо держать гарнизон. В случае бунта местного населения он сможет подавить восстание, не допустив безвластия. А если не сможет, в секторе воцарится хаос и любому, кто попытается его захватить, будет оказывать сопротивление вооруженная толпа. В условиях уличных боев справиться даже с аборигенами, вооруженными лишь автоматами, будет очень сложно. Поддержку гарнизону сможет оказать народная милиция — если вы ее организуете и обучите.

.EXE: Будет ли «бунтомер»? Как отследить настроение масс?
Виталий Шутов: Есть показатель «уровень лояльности». Не мордуйте народ, стройте мечети — и все будет хорошо.

.EXE: Народная дипломатия?
Виталий Шутов: Вроде того, но, заметьте, это дипломатия действия, а не болтовни, поэтому ди-

намика игра только выиграет от всех этих хитросплетений.

.EXE: Давайте итожить. «Системный» вопрос: кусочки геймплея, что вы показали, минимальны, но мне верится, что игра будет зрелищной: взрывы, вода, тени... Это потребует запредельной ПК-мощности?

Виталий Шутов: Вряд ли, скорее умеренной: Pentium 4 или Athlon XP, не ниже, это да. Но в остальном, чуть потеряв в качестве картинки, можно будет играть без замедления процесса на ПК без топовых видеокарт или гигабайтов ОЗУ. Меня самого угнетает, что я дома не могу иногда «завести» какую-нибудь свежую игру.

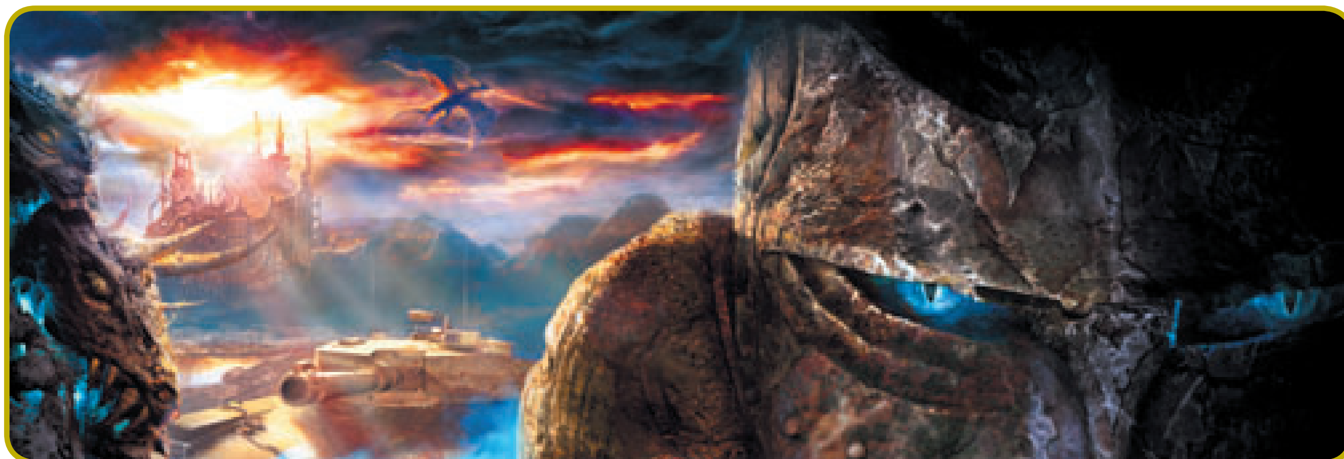
.EXE: И о релизе: когда?

Виталий Шутов: Хочется верить, что в 2006-м. Но обещать не буду, потому что это не та игра, которая должна быть выпущена к некоему назначенному издателем сроку. WarFare — наш главный проект, и мы будем работать над ним до тех пор, пока не сделаем все, что задумали.

P.S. Рассказано было много больше, чем показано, да и не впервые (вспомните хотя бы то давнее интервью). Но WarFare находится в той стадии разработки, когда от этого не уйти. Нам остается надеяться, что все сказанное обернется неординарной, красивой, увлекательной игрой. И ждать, верно?

ОБ игре

www.heroesofae.com
ЖАНР RTS/RPG С ВОЛШЕБНЫМИ КАРТАМИ
ПЛАТФОРМА PC
ДАТА РЕЛИЗА 1 КВАРТАЛ 2006 Г.
РАЗРАБОТКА GSC GAME WORLD (WWW.GSC-GAME.COM)
ИЗДАНИЕ GSC WORLD PUBLISHING (WWW.GSC-GAME.COM)



«ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ» (HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES)

БЕСЕДУ ВЕЛ НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Пацько, готический друид*

«Что способно вас напугать?» — это вопрос о сокровенном. Признаемся: помимо ядерной войны и сериальной литературы, нас несколько страшат выбритые до эльфийской гладкости запорожцы с остроугольными косметическими имплантатами в ушах. Видите ли, GSC Game World, славная «Казаками», вовсю работает над «Героями уничтоженных империй» (очень даже фэнтези). И мы решили спросить руководителя проекта Евгения Григоровича о «Героях» (далее — «ГУИ») в лоб. Во всяком случае мы попытались.



вверху Повелитель франчайзов Джей Ар Григорович (можно просто Евгений) настраивается на готический лад.

САСПЕНС

.EXE: Евгений, какова технологическая база «Героев уничтоженных империй»? Заимствует ли она что-нибудь (ну... что-нибудь) у предшественниц?

Евгений Григорович: Вы хотите спросить, будет ли игра похожа на «Казаков»? В таком случае мне не обойтись без официального заявления. Игра КАТЕГОРИЧЕСКИ не похожа на «Казаков» или, если уж на то пошло, на «Александра». Связь нашей новой игры с прошлыми проектами проявляется лишь в опыте разработчиков и в некоторых особенностях геймплея,

* Сага. Часть I.

характерных для стратегий GSC Game World. У «ГУИ» абсолютно новый движок — умный, красивый, трехмерный. Но и двухмерный тоже, так как в игре объединены лучшие достижения 3D-технологий и 2D-графики, а именно: динамика и спецэффекты, свойственные 3D-проектам, отлично уживаются с удобным управлением и скрупулезно прорисованными объектами, присущими классическим 2D-стратегиям. Эта игра поставит точку в давних спорах о том, нужны ли стратегиям три измерения. Нужны — если грамотно используются.

.EXE *(почесывая теменную долю)*: Ну а камеру-то вращать нении юнитов в гигантские отряды?

Евгений Григорович: Как раз объединения юнитов в отряды и не будет. Но, скажем так, поклонникам «Казаков» будет уютно в «ГУИ».

.EXE *(подозрительно):* Это почему? Многотысячное казачье кишение все-таки просочилось на эльфийские лужайки?

Евгений Григорович: А нам нравится это многолюдье, и мы, смею надеяться, прекрасно с ним управляемся. Этими самыми тысячами будут обеспечиваться масштабные, эпические битвы. Их точный визуальный аналог — экранизация «Властелина колец».



справа Нет, это не падение Изенгарда. Водяной поток — обузданный, смирный, вращает колесо.

можно будет? Не из вредности, а чтобы проникнуть взором в особо мрачные ущелья и пр...

Евгений Григорович: Камера — вращается. Ущелья и прочие дыры взором не проникаются, извините. Эта функция в RTS никогда и никем не используется. Однако наша технология с ней дружит, и, вполне возможно, при соблюдении определенных условий игрок сможет смотреть куда и откуда угодно.

.EXE: Це справа! Нескромный вопрос: в чем заключаются «особенности геймплея GSC-игр»? В легендарном объеди-

.EXE: Я просто обязан сказать «вот это да!». Однако в фэнтези большая роль отводится private little war...

Евгений Григорович: «ГУИ» включает в себя управление не только армиями, но и отдельными героями. Поэтому не обойтись и без «маленькой личной войны», то есть страшной красоты схваток мощных персонажей с толпами врагов. Все зависит от желания игрока пойти тем или иным путем: или сражаться стенка на стенку, как в RTS, или действовать RPG-образно. В многопользовательской иг-

ре вы в любой момент можете предпочесть тот или иной образ действия; в одиночной же кампании modus operandi задается сценарием.

.EXE: Предусматривает ли сценарий стычки с вражескими героями?
Евгений Григорович: Да, наша кампании не без неприятельских лидеров, хотя их роль там не столь велика. Сценарий, кстати, является в своем роде реконструкцией истории создаваемого нами мира... о которой я пока умолчу.

.EXE: Много ли у наших героев характеристик? Будут ли вторичные?
Евгений Григорович: Около дюжины параметров: мана, регенерация, ущерб, дальность стрельбы и т.д. Вполне доступная для понимания система, этакий конструктор, который позволит вам «собрать» героя по собственному желанию. Вторичных характеристик нет.

В КАРТИШКИ?

.EXE: А какова в «ГУИ» боевая магия? Каждый из видов закреплен за определенной расой? (Коих, рас, помнится, шесть штук.)
Евгений Григорович: Нет, не так, никакого закрепления. Подобные ассоциации (если техническая магия — следовательно, гномы, и т.п.) — это пережитки прошлого. К примеру, нашему некроманту ничто не мешает употребить в дело магию ледяного народа. Главное — карта какой магии используется, а не то, кто ее разыгрывает. Собственно, вот мы и подошли к определению магической системы «ГУИ». Она карточная.

.EXE: Где герой берет колоды и бустеры?
Евгений Григорович: Карты с заклинаниями можно найти на месте гибели магов/шаманов, в тайниках. И, разумеется, купить в либрарии.

.EXE: Вопрос с тонким намеком на прежние игры вашей компании: поднять мораль отряда, снять усталость трефовой семеркой — можно? Дает ли что-нибудь комбинирование карт?
Евгений Григорович: Нет, ни тонусом, ни моралью с помощью карт оперировать нельзя. Хотя бы потому, что в игре нет таких характеристик. Комбинирование тоже невозможно; зато вы вольны использовать одно заклинание за другим, с умом, разумеется. К примеру, перед вами вражеская армия из 30 всадников, 200 юнитов слабой пехоты и пары драконов. Вы замораживаете драконов и вызываете торнадо, проходящееся по обездвиженным змейгорынычам. Затем запускаете на пехоту ядовитых насекомых, которые будут медленно ее убивать. А на всадников насылаете слепоту. А чтобы вся эта публика не дала деру — призываете «статую оскорбления» (ее независимо от желания бегут атаковать все враги) и завершаете начатое.

.EXE: Слепые тоже побегут в атаку?
Евгений Григорович: Тоже.

.EXE: Прямо какой-то «вихорь черный». То есть у противника нет никаких шансов?
Евгений Григорович: В том случае, если вам удалось собрать упомянутую колоду, — да. Одна группа врагов уже на том свете (правда, при этом вы потеряете кое-какие тактические навыки)... Впрочем, в меру проворный соперник все равно может успеть наколдовать защиту, использовав карты противодействий.





слева Чтобы проткнуть колом кости черепа, нужно налегать всем телом, рискуя нанести себе серьезную травму... впрочем, к Нежити это не относится.
в центре Пейзажи нового мира так и просятся на обложку какого-нибудь фэнтези-романа.
справа Несомненно, перепончатокрылый дирижабль сделан из бараньих кишок. Или из особо прочных драконьих?

.EXE: То есть стратегической карты и вольностепного гуляния по ней не будет, так?
Евгений Григорович: Совершенно верно. Последовательность карт без намека на нелинейность. Последняя в жанре исторической реконструкции не совсем уместна, не так ли?

.EXE: А есть ли геройские классы как таковые? А что с «куклой» для обвеса цацками?
Евгений Григорович: Классов в «ГУИ» нет. Маги от воинов отличаются начальными параметрами и количеством слотов по своей «специализации». Любого героя можно начинять тем, что будет найдено на месте упокоения монстра (см. Diablo) или же куплено у торговцев, обитателей маленьких домиков.

.EXE: Эээ... вы в детстве тоже играли в Master of Magic?
Евгений Григорович: Мне кажется, в него играли все. А что?

.EXE: Просто хотел «спровоцировать» вас на признание в любви к классике и ремарку о преемственности... В общем, не обращайте внимания... Кстати, вам Arcanus или Myrror больше нравился?
Евгений Григорович: Ох нет, таких подробностей я уже не вспомню! А насчет любви вот что скажу: вы знаете, что GSC вы-

росла на этих самых традициях. Тем не менее мы всегда делали игры с собственным лицом.

.EXE: Вот эта ваша штуковина — «статуя оскорбления» — кажется нам замечательным изобретением. Она, простите, показывает «фуск»? Выкрикивает контекстные расистские оскорбления в адрес длинноухих, бородатых, зеленокожих?
Евгений Григорович: О, мы долго ломали головы над воплощением этого чуда! Каменный почти-Фаллос, растущий



из земли, фигурировал в качестве варианта. Но остановились на другом решении.

.EXE: «Слоты для магии» у героя — в них рассовываются карты, да?
Евгений Григорович: У героя на руке есть пять слотов (дух Баркова, сгинь! — *EXE*), которые могут быть заполнены либо аурами, присущими конкретному герою (в основном оказывают поддержку армии), либо картами. Все карты помещаются в колоду; при обнаружении новой последняя карта попадает в конец набора. Герой может употребить только ту карту, которая у него на руке. После ее использования она перемещается в низ колоды, и, конечно, вы не сможете разыграть ее до тех пор, пока не переберете весь комплект.

.EXE: Что в (извините!) гибриде Diablo и Etherlords осталось от традиционной RTS? Добыча ресурсов изжита? И откуда все-таки берутся войска?
Евгений Григорович: В игре есть традиционное ресурсодобывание; следовательно, есть и производство юнитов (в специальных постройках). Нейтральные войска можно покупать; некоторые существа порождаются картами. Традиционным способом создавать можно только войска собственной титульной расы. А вот использовать карты юнитов других рас вы вольны без ограничений.

.EXE: Много ли у юнитов специальных свойств для тактического применения? Подбрасывают ли мамонты неприятельскую пехоту в воздух?
Евгений Григорович: Мамонты ее топчут. Специальный удар они используют для атаки на более крупных врагов. Вообще говоря, особенных свойств не так много, и обладатели употребляют их автоматически, по собственному усмотрению.

.EXE: Будет ли у героя перетаскиваемая из миссии в миссию личная гвардия (вспомним Warlords: Battlecry III)?
Евгений Григорович: Нет. В начале каждой миссии у вас строго определенный набор войск, независящий от того, ка-

ких результатов вы достигли в предыдущем задании. Но с героем остаются его карты, снаряжение и опыт.

.EXE: На старых скриншотах видны пещеры и прочие подземелья. Нас ждут многоуровневые карты?
Евгений Григорович: Увы, не рассчитывайте. Если вам встретятся ущелье или пещера, то представлены они будут на той же карте, где происходит общее действие.

.EXE: А квесты в пределах карт есть?
Евгений Григорович: Еще бы! И сюжетные, и опциональные. К примеру, можно свернуть с намеченного пути и наткнуться на стадо кентавров, которые за помощь в борьбе с некромантами согласятся присоединиться к вашему войску...

ВСЕ Д.Б. ПРЕКРАСНО — И ВОДА, И СЮЖЕТ!

.EXE: Несколько слов о красотах. Плещутся ли в ваших водопадах резвые нимфы? Грызут ли в глубинах корни мира существа, названия которым нет?
Евгений Григорович: Ландшафтные красоты — изначально один из главных наших приоритетов, будто не знаете. Сама тематика игры требует недетской сказочности просторов. Всевозможные жуть-отродья в игре, несомненно, наличествуют. Красавцы тоже есть. Лично мне очень нравится один алый дракончик. Это что-то! И столь же мерзок его костяной родственник, юнит некромантов...



вверху Фэнтези-парадизу не хватает только большого рекламного щита «This place is for sale». Нашлось бы много желающих: по скалам — лазать, в воде — плавать и рассматривать отражения, на воздушных шарах — воздухоплавать, на яхтах — ходить, на буерах — гонять. Вы ведь любите гонять на буерах? А кто-то, кажется, заказывал адриатическое побережье? (Единственный, кстати, шот на сегодня.)
справа Традиционная русалка — наполовину женщина, наполовину китообразное; на пушкинском дубе сидел птичий вариант, на древе из «Героев уничтоженных империй» примостилась, гм, мадам Баттерфляй.

Кстати, недавно мы узнали, что в Age of Empires III на анимацию воды был «брошен» отдельный человек, который только этим и занимался. Так вот, тамошняя вода по сравнению с нашей — вязкая жижа.

.EXE: Это еще одно официальное заявление? Видели мы на E3 AoE-воду. КАКАЯ же вода в «ГУИ»?
Евгений Григорович: Эээ... умилительная — и, да, это официальное заявление #2. Придешь утром на работу и, ей-богу, хочется ею умыться! Настолько она, с позволения сказать, аппетитно выглядит. А происходит это потому, что наши программисты изредка бывают на природе и видят морскую воду не только в 3D-шутерах.

.EXE: Гм, а сколько GSC-бойцов занималось водой?
Евгений Григорович: Один, один. Но — лучший. И вот вам третье официальное: наш подход к управлению проектами полностью отвечает мировым ГОСТам по созданию AAA-проектов.

.EXE: Виват! Сюжет и мир игры: что нового можно (и возможно ли) придумать о дварфах, эльфах, друидах и некромантах? И нордах, то есть вашем ледяном народе?
Евгений Григорович: А надо ли что-то придумывать? Может быть, лучше однажды взглянуть на эльфов, некромантов и пр. с новой, неожиданной точки зрения?

.EXE: С какой? С марксистской? С фрейдистской? Дварфы — сексуально депривированные промышленные пролетарии, эльфы — зажравшиеся пресыщенные рантье?
Евгений Григорович: (Маркс? Фрейд? «Кто это?» — как сказал бы Лакан.) Честно говоря, я не слышал таких описаний дварфов-эльфов, но если таковыми эти милые существа и являются, то это многое объясняет (в особенности касательно их сексуальных деприваций и девиаций). Подождите немного, все-все скоро объявим!

.EXE: А что такое «нейтральная раса»? Что с ней делать — выстраивать отношения и переводить в играбельное состояние?
Евгений Григорович: Да-да, именно выстраивать отношения. Если говорить о мультиплейере — выстраивать те отношения, анализу которых посвятил свою жизнь упомянутый Карл. Впрочем, даже в случае грамотной экономической политики нейтральные расы играбельными не становятся, но зато посвящают себя без остатка защите ваших интересов на поле боя. Правда, эта публика

не контролируется, — куда сочтет необходимым направить стопы, там и будет воевать. В одиночной кампании вариантов, разумеется, побольше: здесь нейтралам можно и деньгами помочь, и действием. А затем и поуправлять ими.

.EXE: Вы вступили в альянс с молодым, но уже титулованным (Eurocon 2005, «Лучший fiction-дебютант») литератором Ильей Новаком. Каков его вклад в «ГУИ»?
Евгений Григорович: Илья, автор книг по «ГУИ»-миру, — один из сценаристов игры. В следующем году он обещает закончить работу, посвященную истории и героям нашей игровой трилогии, причем первые два тома будут приквелами игры, а последующие будут непосредственно связаны с ее сюжетом.



.EXE: Рассчитываете на крепкий франчайз?
Евгений Григорович: Именно. Крепкий и завораживающий. Пока в планах пять книг — два приквела и по одной на каждую часть игры.

.EXE: Не боитесь заездить человека?
Евгений Григорович: Видели бы вы его! Глаза блестят, с лица не сходит улыбка. По-моему, Илья ужасно счастлив тому, что с ним приключилось.

.EXE: Книги-приквелы выйдут до релиза «ГУИ»?
Евгений Григорович: Да, за пару месяцев до релиза.

.EXE: Помните древнюю игрушку Black Moon Chronicles (1999 г., Cryo)? В наших глазах этот проект сильно подняли его мир и сюжет. Как творческий коллектив GSC относится к fantasy noire и насколько мрачным будет создаваемый вами мир?
Евгений Григорович: С точным определением того эстетического направления, которое мы возделываем... нелегко. Кажется, мы опять копаем в неведомую сторону. А нуар ценим, и это отношение обусловлено сюжетом игры — весьма драматичным. Однако о конкретной реализации наших мрачных задумок давайте поговорим позже.

.EXE: Удачной полилогии, Евгений! И не забывайте время от времени предоставлять отпуск писателю. ◘

разводят

ДИНАМИЗМ

PR во всем его многообразии даже в пределах отдельно взятой компьютерно-игровой индустрии — очень мудреное дело, приблизительно как синяя магия в Magic: the Gathering. Но не о Wizards of the Coast речь, а о шведах из Massive (www.massive.se), ответственных за Ground Control номер один и номер два. С начала лета видные decision-maker'ы Massive параллельно с интенсивным рекрутингом дразнят поклонников на своем форуме смутными намеками на идущую полным ходом разработку RTS с хорошо развитым одиночным и многопользовательским режимами, на модернизированном движке Ground Control II, «но никоим образом не во вселенной Ground Control», которой (игрой) собираются окотиться зимой 2006-2007 гг.
Это, наверное, тренд: в конце сентября скандинавские лукичи раскололись прищуром «мы торжественно объявляем, что расскажем всё-всё о проекте на Рождество». А ведь были времена, когда «всё-всё» говорили сразу, запросто и без предварительных переплясов с подмигиваниями... Сплыли те времена.

он согласен на медаль

А ЕЩЕ МОЖНО ЗА БОРОДУ...

Сейчас вообще все и всяк в проклятой Святым Микой Грегом Костикяном КИ-индустрии становится помпезнее и помпезнее: есть своя Аллея Звезд, только в городе Св. Франциска (вот-вот начнутся ежегодные споры, кого в нее замуровать на этот раз: Мейера, Райта или Молиньё. Кармак Джон? — Нет, этот пролетит за аморалку — см. колонку Скара В. Вершинина); есть свои награды за неоценимый вклад-на-благо-в-дело-борьбы-все-встают. ESA (Entertainment Software Association, www.esa.com — хотя смотреть там не на что) твердо решила одарить орденом Champions Awards выдающегося гейм-дизайнера Джорджа Лукаса, создавшего такие шедевры, как Loom, Maniac Mansion и The Secret of Monkey Island. (Это сарказм, наши самые юные читатели!) Джордж, конечно, не первый награжденный воротила: до него был декорирован EA-CEO Бинг Гордон, — но и Уилл Райт тоже. Весело: ESA, потоптанной в ходе летнего скандала с GTA: San Andreas, хочется добавить себе солидности (которой не густо) и по любому поводу покрутиться вокруг какого-нибудь политического тяжеловеса (напр., Джорджа Л.). Повод, вообще говоря, трижды сомнительный — даже финансовый вклад м-ра Лукаса в КИ-индустрию долгое время не был чем-то из ряда вон; в первые свои годы LucasArts (в 1982-1990 гг. — Lucasfilm Games) была у него в роли падчерицы и не подпускалась к Star Wars-лицензии на турболазерный выстрел до начала 1990-х (X-Wing вышла только в 1993-м).
Впрочем, зачем мыслить негативно? Если Джорджа ненадолго затащат на подконтрольный ESA E3-пандемониум в качестве удивительной летучей обезьяны, никто возражать не будет. А мы так и вовсе подарим великому вкладчику серебряный (ладно — крашеный) серпик на подставке — за мастерскую кастрацию и потрошение KOTOR II. Что значит «он не виноват»?!

медиа-перекрестки

QAPLA', КАПИТАН УРИЭЛЬ!

Пока в городе Амстердаме, где в начале октября раскинул свои шатры кочующий из года в год по Европе передвижной Microsoft'овский промо-цирк X05, публика накладывала руки на Xbox 360-версию The Elder Scrolls IV: Oblivion, месила гоблинов в канализации и неприлично шумно восхищалась возможностью устанавливать стартовый возраст при генерации персонажа, углубляя или разглаживая морщины на лице, про ролевое Наше Все проскакивают занятные фоновые новости. Пар экзампль: императора Уриэля Септима будет озвучивать не кто иной, как Патрик Стюарт (Patrick Stewart), шекспировский актер, предводитель Икс-Человеков, британский Гринч (единственная карьерная ошибка Патрика — продолжительное участие в телеспектакле «Звездный путь»). М-ру Стюарту не впервой играть монархов: в фильме Мэла Брукса Robin Hood: Men In Tights он с блеском выступал в качестве Ричарда Львиное Сердце.
В игре в качестве уриэлева наследника также издаст некие звуки Шон Бин (Sean Bean), более известный как Боромир — Жадина и Никудышный Друг. Лосось сомнений в редакционном аквариуме убежден: оба персонажа задействованы, чтобы у широкой публики исчезли последние сомнения в принадлежности Oblivion к AAAA-прайду. Уважаемый Тодд Говард, вы ведь не переплатили джентльменам, правда? На качестве игры AAAA-расходы, мы надеемся, не скажутся?

партнерство в действии

ПРОРВАЛО!

Амстердам, простите, пробивает, простите, на жрачку и на хи-хи, и вообще этот город способен сделать любого общительным и даже болтливым. Вышеупомянутая X05 развязала язык представителям id и Activision, которые радостно возопили о намерении припасть к самым глубоким корням FPS-жанра: скоро на Xbox 360 и даже (о великодушныя! в отличие от этих эксклюзивных грызунов из BioWare!) на PC можно будет в очередной раз вернуться в замок Вольфенштайн. Так как один камбэк уже случился в Return to Castle Wolfenstein, собственно в названии тема возвращения не педалируется: просто Wolfenstein (на сегодня), и все. Удивительно, что на презентацию не позвали какого-нибудь жанбодрийяра, дабы тот с умным видом сказал что-нибудь про ЧИСТОЕ повторение-возвращение, — неужели денег не хватило?
Водопад слез умиления так рокотал, что заглушил слова о технологической базе будущей игры, если таковые вообще были произнесены. Однако определенные выводы можно сделать из шепота мелким шрифтом, несущего весть, что id игру будет только продюсировать (не до того — Большой Процесс на носу!). Возвращение, как и в случае с RTWC, чистым опять не будет. В поле выйдут труженики из Raven Software (www.ravensoft.com), друга, товарища и младшего брата id с незапамятных Heretic-времен. Вопрос: кто на момент выхода номера уже отправил на «золото» Quake 4? Вопрос номер два: на основе чего построен Quake 4? Вопрос номер три: есть ли хоть малейшие основания ожидать, что схема отношений id и Raven изменится? Но, конечно, говорятся слова о «революционных технологиях для нового железа» и даже делаются намеки на «один большой-нераздельный игровой мир» (гм).
Соответственно и вдобавок: новый Wolfenstein будет разрабатываться в очень первую очередь для Xbox 360 (а мы с вами знаем вполне обоснованное многолетним опытом отношение FPS-специалистов .EXE к портированию жанра с приставок). И наконец: пресс-релиз обещает не только концентрацию традиционных для брэнда оккультных мерзопакостей вроде многоруких зомби, не только интенсивную стрельбу и невыразимую мрачность атмосферы, но и сильный крен геймплея в исследовательско-шпионскую сторону. Господа, может быть, вы ошиблись корнями — не к тем припали?

компилировал & интонировал
Николай Третьяков.

БЛОУ-АП

маша ариманова



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
«Маша А.» — набор интерпретаторов, способный эмулировать несколько движков, применяемых в играх жанра «квест». «Маша» поддерживает игры, созданные с использованием системы SCUMM, задействованной в таких классических проектах компании LucasArts, как Monkey Island, Day of the Tentacle и др. Также «Маша» содержит интерпретаторы для нескольких игр, созданных с использованием других систем. На настоящий момент «Машу А.» следует рассматривать в качестве бета-версии, находящейся в процессе активной разработки.

Рон и Венсан

Жизни, опаленные SCUMM

В двадцатых числах сентября 2005 года в городе Париже, Франция, встретились два человека. Один — Рон Гилберт (Ron Gilbert) — американец, бывш. работник компании Lucasfilm Games (до 1990 года), бывш. работник компании LucasArts, бывш. работник (и один из основателей) компании Humongous Entertainment, бывш. работник (и основатель) компании Hulabee Entertainment...

ЛОНДОН, ПАРИЖ, АМСТЕРДАМ

Эти конторы объединяет одно: все они производили плоские рисованные адвенчуры. Лучшие в мире. В LucasArts Рон делал квесты для всех возрастов, в Humongous — квесты для детей 5-8 лет (удивительные детские квесты! Три тяговые серии: Putt-Putt, Pajama Sam и Freddi Fish. Все первоклассные. В США стоят на каждом школьном компьютере, в каждой библиотеке), в Hulabee — квесты для детей 3-6 лет. Гилберт ушел из LucasArts, ушел из Humongous (в июле 2005-го компанию успешно прикончило правление Atari), ушел из Hulabee (через пару лет контора разорилась). Сейчас Гилберт, вопреки тенденции, не разрабатывает великолепные квесты для грудных младенцев, а вместе с партнерами колесит по всему миру в поисках частных инвесторов для новой взрослой адвенчуры с ролевыми элементами (детали не разглашаются). Он был в Лондоне, где дружелюбные британцы, подошедшие к Рону в пабе на Бейкер-стрит, внезапно оказались специально собравшейся для встречи с кумиром группой поклонников творчества LucasArts, был в Амстердаме, где у «Боинга» Рона отвалился двигатель... Более подробно обо всех этих и многих других приключениях вы можете прочитать в блоге Гилберта (http://grumpygamer.com). Рон, помимо прочего, человек небывалых литературных талантов (чего стоит хотя бы его восклицание «Во всех странах, кроме Америки, водители такси зачем-то говорят по-английски!») и автор очень жесткого текста «Экономика плоской адвенчуры в условиях современного рынка» (19 октября 2004 года). Еще он уверяет, что в одиннадцать лет выучился свободно говорить по-французски, в двенадцать — разучился, и рас-

сказывает очень смешную историю про случай в кинотеатре. Второй — Венсан Ам (Vincent Hamm) — француз, коренной парижанин, в особых представлениях не нуждается. Конечно же, это один из основателей проекта SCUMM VM — программы для запуска старых адвенчур, сделанных по технологии SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion. Да, та самая штука с глаголами). Впрочем, не только их. Формально SCUMM можно причислить к эмуляторам (что и делает, например, «Википедия»), но на деле это транслятор/интерпретатор. В отличие от эмулятора, транслятор позволяет запускать программы для старых систем на новых, не воссоздавая старую систему целиком (то есть загружая в память ПК виртуальный «Атари» и на нем уже запуская игру), а всего лишь переделывая исполняемые файлы под новую систему. Осуществляется не воссоздание старой системы в бутылке, а полная пересборка игры.

ЭВОЛЮЦИЯ

Эмуляционным делом Ам увлекся, когда, году в 97-98-м, занялся переводом шестой игры из серии Final Fantasy на родной французский. Изобретенными Венсаном инструментами до сих пор пользуются подпольные переводчики консольных игр. Самого же Ама языковые переводы интересовали недолго.

Работу над SCUMM VM Венсан начал вместе с неким Людвигом Стригусом (Ludvig Strigeus). В основе творческого метода Людвига лежало дизассемблирование, последовательное и методичное раскладывание игры на составные элементы, — если раскладывать достаточно долго, рано или поздно станет ясно, что и как работает. Венсан больше полагался на интуицию, на догадки, он хотел понять все и сразу, мог часами всматриваться в строчки кода, надеясь на озарение.

Вместе они сделали транслятор (интерпретатор), на котором можно было проходить от начала до конца Monkey Island 2. Эта игра была создана Роном Гилбертом и LucasArts в 1991 году на пятой версии SCUMM, полная ее поддержка потребовала от Венсана и его партнера массы усилий. Людвиг был вполне удовлетворен результатами, но Венсану хотелось большего.

Вскоре SCUMM VM поддерживал уже шестую версию движка (на ней были сделаны Day of the Tentacle и Sam & Max Hit the Road), а затем и седьмую. На седьмой был построен монструозный The Dig, интерпретация (точнее, трансляция) которого — сродни переводу «Улисса». Где-то на середине The Dig Венсан и Людвиг расстались. Один (Людвиг) занялся иными вещами, другой (Венсан) недолго думая взялся за интерпретацию Full Throttle!. Разработчик и бета-тестер в одном лице, Ам проводил круглые сутки за отлавливанием багов и отслеживанием скриптов. В конце концов SCUMM VM заинтересовались и другие. Работу над Full Throttle! завершили они, Ам же в одиночку организовал поддержку CD-версии Loom. В 2005-м для Ама, как и для Гилберта, все связанное с LucasArts было далеким прошлым. Пока прогорала последняя компания Гилберта, Венсан занялся пересборкой Little Big Adventure (в Америке известной как Relentless: Twinsen's Adventure). Это, если помните, адвенчура французская — 1994 года, сработанная Adeline Software и Фредериком Рейналем (Frederick Raynal) лично. Аму не составляло большого труда встретиться с соотечественниками. Для него это был первый опыт контакта с «живыми» разработчиками тех самых игр, которые он так долго и упоенно переводил. Ам произвел на Рейналя и соратников такое благоприятное впечатление, что они пригласили его поработать с ними над Trium Planeta, новой игрой о похождениях Твинсена. «Парень, ты пришел в индустрию КИ лет на десять позже, чем нужно!» — с грустью сказал молодому французу Рейналь. На сайте www.twinadv.net разработчики уверяют, что третья часть Little Big Adventure до сих пор нисколечко не отменена и, может быть, даже выйдет «через год-полтора». Но Ам увлекся своими собственными проектами: переделкой рейналевской Alone in the Dark под

OpenGL и, о боги, переводом ранних игр Delphine Software (это было бы чудесно!). На момент встречи с Гилбертом Ам (кстати, его блог находится по адресу www.yaz0r.net) успешно завершил учебу в университете (сейчас ему 24 года) и покинул скучное поле переделки старых адвенчур, чтобы заняться романтическим и увлекательным трудом на автомобильную корпорацию вместе с безымянными индийскими инженерами.

Встретившись, Рон и Венсан похлопали друг друга по плечу, поговорили за адвенчуры, экономику, аутсорсинг и оффшорные команды, посмотрели новый фильм Джима Джармуша и разошлись в разных направлениях.

SCUMM НА ЗЕМЛЕ

Между тем дело SCUMM VM (www.scummvm.org) живет (правда же, Саша Ка? Друзья, Сашенька, укротитель .EXE DVD, выделил мне на нем папочку Masha. Все туда!). 28 марта вышла очередная версия — 0.7.1. Помимо Windows (в том числе Mobile), SCUMM VM работает под «Линуксом», Mac OS, PalmOS, AmigaOS, BeOS и на «Дримкасте» (к сожалению, The Dig на нем не запускается). Кроме адвенчур LucasArts можно запускать первый и второй Simon the Sorcerer, а также большинство игр Revolution Software (Beneath a Steel Sky, Broken Sword 1 и 2...). Более того, поддерживаются, при попустительстве, если не подстрекательстве Рона, Freddi Fish 1-4, Pajama Sam 1 и 2, вся серия Putt-Putt, Spy Fox 1 и 2 и другие игры Humongous Entertainment. Гилберт, который когда-то собственными руками кодировал оригинальный SCUMM, очень тепло отнесся к разработчикам VM: «Снимаю шляпу, ребята! Сам я так и не смог заставить ни одну деталь первой версии SCUMM работать на второй». Внимание Рона привлек порт SCUMM VM на Nintendo DS, тачскрин и стило которой, как я уже когда-то писала, делают DS идеальной платформой для эмуляции (не говоря уж об интерпретации) адвенчур.

Это, конечно, не так интересно, как самой растить маленьких собачек, гладить их стайлусом и отдавать команды в микрофончик (ах!), но...

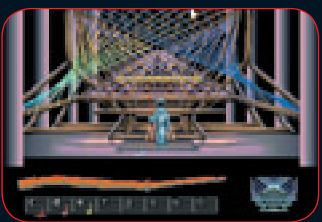
В августе в Сети вспыхнули заголовки «Рон Гилберт поддерживает нелегальное портирование!!!», хотя никто так и не смог толком объяснить, что же в SCUMM VM нелегального. Система, между прочим, рассчитана на владельцев оригинальных игр, файлы Monkey Island 2 или Loom вместе с программой не распространяются. Исключение составляет одна игра Revolution: Тони Уорринер (Tony Warriner), Чарльз Сесил (Charles Cecil) и Ко не только помогли новой SCUMM-команде, возглавляемой Джеймсом Брауном (James Brown) и Максом Хорном (Man Horn), разобраться с Beneath a Steel Sky (и как помогли! Не отделались письмом. Предоставили оригинальный код!), но и выпустили BaSS в свободное пользование. И флоппи-, и CD-версию. Нынче Beneath a Steel Sky можно скачать с сайта SCUMM VM. Там же можно взять перекодированные ролики к Broken Sword 1 и 2 — и тоже, если это вас беспокоит, с разрешения Revolution. ■





совсем вверху Alone in the Dark (http://sourceforge.net/projects/fitd). Перекраивая движок оригинальной AitD, Ам ненароком устроил поддержку Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3 и Jack in the Dark! А уж сколько усилий ему пришлось приложить, чтобы воссоздать на современных машинах и под OpenGL картинку в 320x240...
вверху Little Big Adventure (http://sourceforge.net/projects/twin-e). Аму не давала покоя мысль, что ядро SCUMM VM сделал не он, а Людвиг Стригиус. LBA — попытка Венсана создать сходный проект с нуля. С трехмерным движком работать оказалось далеко не так легко, как с плоским. «Если я сейчас и знаю что-то о трехмерном моделировании и трехмерных движках, то только благодаря LBA», — вспоминает Ам.
внизу Одно из последних достижений команды SCUMM VM — поддержка версии Maniac Mansion для Nintendo Entertainment System. В которую, кстати, некая Маша А. до сих пор с удовольствием играет на эмуляторе... «Это, кажется, была последняя SCUMM-игра, которую мы не поддерживали», — усмехается Джеймс Браун, один из лидеров проекта.
совсем внизу Пересборку Loom для SCUMM VM Венсан Ам осуществил фактически в одиночку. Весьма неординарный молодой человек.





ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
Автор сменил провайдера и теперь круглосуточно слушает интернет-радиостанции, хохоча в лицо четырехзначному трафику.

Тройка, семерка, туз

Признаться, я не очень люблю традиционные карточные игры. Для меня они слишком абстрактны — не понятно, почему правила устроены именно так, и никак иначе. Еще в детстве больше самой игры меня интересовали персонажи, изображенные на лицевой стороне карт. Надменные дамы, строгие короли, безусые валеты — что их связывает? Что пиковая дама думает о бубновом валете? И почему так печален червовый король? Кто такие двойки? Почему они бьют туза? И как должен выглядеть туз, если он старше короля по званию?.. На эти вопросы я до сих пор не могу найти ответа.

СОБЕРИ ИХ ВСЕ

В начале девяностых CEO Wizards of the Coast Питер Д. Адкисон (Peter Adkison) познакомился со студентом-математиком Ричардом Гарфилдом (Richard Garfield) и приобрел у него права на развеселую настольную игру RoboRally. Питер не был в восторге от настольных игр — дорого производить, сложно продавать. Он попросил Ричарда подумать над «компактной», не слишком длинной игрой, в которую люди смогли бы играть в перерывах между более серьезными развлечениями. Так (если совсем коротко) родилась Magic: the Gathering, первая в мире коллекционная карточная игра, объединившая в себе достоинства киндер-сюрприза и серьезной стратегии. Дизайнер отказался от фиксированного набора карт, придумав их значительно больше, чем может поместиться в колоде. Дэкбилдинг добавил игре еще одно, а может, целых два измерения, — сначала вы потрошили упаковку за упаковкой, пытаясь отыскать в груде common-мусора rare-брильянт, выносили из дома последний телевизор в обмен на несколько кусочков картона с заветной картиной, после чего ночь напролет собирали и тестировали «ту самую» убийственную для противника колоду и наутро устраивали дуэль с плохо выспавшимся и небритым соперником — таким же, как и вы, карточным наркоманом. Кроме отличной игры, намеренно-и-случайно Гарфилд и Адкисон изобрели и запатентовали совершенно новую бизнес-модель, принесшую им миллионы. Сотни тысяч людей совершенно добровольно покупали одну и ту же игру еще и еще раз. Никогда раньше простая игральная карта не ценилась так дорого.

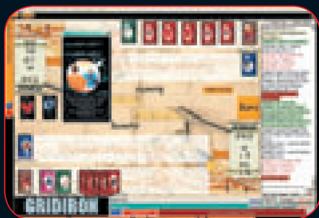
НИЗКИЙ СТАРТ

Бешеный успех стартовавшей в 1993-м Magic: the Gathering для многочисленной толпы кроссменов-подражателей прозвучал выстрелом из стартового пистолета. В 1994 г. на рынке появилось девять игр, включая Illuminati: New World Order от отцов-основателей ролевой системы GURPS Steve Jackson

В недрах Интернета обнаружено захоронение коллекционных карточных игр







Games и Star Trek Customizable Card Game (Decipher, Inc.). В 1995-м их вышло сорок. Каждый последующий год приносил десять-двадцать новых названий. Любое мало-мальски значимое поп-культурное явление непременно находило свое отражение на картах. По диагонали: Wing Commander, Star Wars, SimCity, Highlander, Mortal Kombat Kard Game, Beast Wars Transformers Mutating Card Game, Tomb Raider, Scooby Doo Expandable Card Game, MLB Showdown, Age of Empires, Warhammer 40.000, Jedi Knights, Buffy the Vampire Slayer, Bionicle и даже SpongeBob SquarePants Trading Card Game! Wikipedia.org насчитала свыше двухсот коллекционных карточных игр (и это без учета многочисленных редакций и дополнений!), и меньше их не становится (http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_collectible_card_games). На 2006 г. запланированы Battlestar Galactica (WizKids) и, разумеется, World of WarCraft (Upper Deck Entertainment). Далеко не каждая игра повторяет успех несгибаемого ветерана Magic: the Gathering, хорошо раскрученных Lords of the Realms или богопротивных азиатских уродцев Pokemon и Yu Gi Oh!. Жизнь большинства коллекционных и карточных, как у бабочки, ярка и скоротечна. В большинстве случаев игра явление не самоценное, загибающееся вместе с брэндом, который за ней стоит. Сегодня вас перестают продавать вместе с детскими обедами в «Макдональдсе», завтра ребенок наступит на вас грязной сандалией, а послезавтра похмельный дворник выбросит вас в мусорный контейнер. На смену Остину Пауэрсу и «Колесу времени» приходят Sonic X и City of Heroes. Скоро и их вынесут вперед ногами.

совсем слева Коллекционная карточная игра по мотивам «Дюны» Герберта? Пока я собирался заказать пару колод в интернет-магазине, ее перестали выпускать. Теперь полная коллекция карточных сочинений доступна на сайте CCG Workshop — бесплатно. Разве не счастье?
слева К коллекционным карточным играм владельцы CCG Workshop добавляют настольные стратегические и даже ролевые игры. Пытливый ум найдет также реверси и шашки. Зачем?!
справа Раритетной редкости карточная игра про самураев Honor of Samurai. На руках две карты «Сохранить лицо», но чем драться?
совсем справа Хакерская эстетика давно вышла из моды, и Access Denied больше не пользуется популярностью. Вспомните молодость: разыграйте Trojan Horse, Dumpster Diving и, конечно, Route Trace.

ОСЕНЬ ПАТРИАРХА

Где собираются карточные игры на закате своей карьеры? Вероятно, угасают в забвении. Некогда бурно посещаемые веб-сайты перестают обновляться, деятельные молодые люди больше не проводят турниры, пресса плевать хотела, рекламные полосы замурованы кирпичами старых подшивок. Целая эпоха уходит в прошлое: дизайнеры и сценаристы переключаются на новые проекты; яростные, до драки, до партбилета на стол споры по поводу необходимости скорейшего исключения карты X из спортивного арсенала вызывают зевоту; когда-то очень толковые аналитические обзоры звучат все боле дико; и

стопки картона с цветными картинками, еще вчера предмет острой зависти коллег по недугу, сегодня пылятся на антресолях.

В 2001 году группа предприимчивых парней из США, Финляндии, Франции и, естественно, Брунея открыла первый в мире пансион для вышедших в тираж коллекционных карточных игр. Сердцем их онлайн-сервиса, CCG Workshop, стал движок gEngine, который позволяет организовать многопользовательские карточные матчи через Интернет с любым количеством участников.

Чтобы подключить игру к сервису, нужно описать ее правила на специальном языке gML, загрузить необходимые графические ресурсы — и, если не вдаваться в детали, можно начинать искать соперников в Интернете.

За четыре года существования CCG Workshop превратился в удивительное место. Здесь собралась разношерстная компания карточных игр. Вот они — инвалиды забытых войн, горластые неудачники, маркетинговые пустышки, выброшенные из лимузина на крутом бизнес-повороте, вышедшие в тираж, бездарные, несбалансированные, гениальные, никому не известные или, напротив, некогда блиставшие в зените славы. Все здесь, ждут своего часа. Заботливые «руководители проектов» CCG Workshop, а если проще — настоящие карточные фрики, отсканировали сотни и тысячи прямоугольников картона из чьих-то персональных коллекций, добавили оригинальные тексты, запрограммировали правила и как могли договорились с правообладателями.

Откройте список доступных игр и почувствуйте дыхание истории. Вот Dune Оуэна Сейлера (Owen Seyler): Арракис, спайс, Великие дома, Имперская колода и документация в палец толщиной. Вот фэнтези-киберпанковская легенда Shadowrun, произведенная теперь уже не существующей FASA. Runners, deckers, кто помнит? Гном-хакер, сжимающий рукоятку лазерного пистолета, открывает дверь комнаты номер 5878, чтобы встретить за ней дракона...

Еще вчера «Вавилон-5» лежал на прилавках хобби-магазинов. Сегодня игра со всеми дополнениями и подробной документацией доступна на CCG Workshop. В дремучие «Звездные войны» образца 1996 г., созданные на основе «настоящих» эпизодов (4-5-6), можно играть безо всяких ограничений, совершенно бесплатно. X-Files, размещенный безо всякого ведома Twenties Century Fox Film Corporation, пользуется весьма скромным успехом.

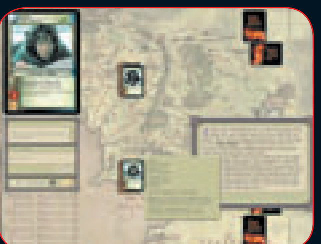
Рядом другие знакомые лица: Alien vs Predator, «Баффи — повелительница вампиров», Warlords (SSG) и Wheel of Time. Среди десятков известных названий еще столько же абсолютно незнакомых карточных игр. Покопавшись, можно найти образцы бесценного трэша (чем плохи, например, Grave Robbers From The Outer Space?) и совершенно гениальные творения, источник вдохновения для гейм-дизайнеров новой волны.

Стараясь привлечь в ряды подписчиков новых клиентов, устроители CCG Workshop расширяют ассортимент. Вслед за коллекционными на сервере появляются обычные карточные игры вроде Disciples 2, «Честь самурая» или инопланетный conspiracy horror Abduction. Более того, на подходе конвертированные на ПК настольные игры, варгеймы и даже... РПГ — вроде искрометной «Kobolds Ate My Baby!», в которой играющие в роли милашек-кобольдов занимаются набегами на деревни и пожиранием детей. В 2001 году игра попала в список «50 самых смешных игр всех времен» по версии Inquest Magazine и чуть не победила в номинации «Самая жестокая игра 2001-го» Games Unplugged Magazine. Сейчас не выпускается. Доступна только на сайте. Чувствуете, какие фантастические лузеры собираются под крышей CCG Workshop?

Еще одно вполне достойное применение gEngine — возможность открытого и бесплатного бета-тестирования новых карточных и не только игр. У вас гениальная идея? Опишите ее на gML и позвольте тысячам посетителей разнести ее в пух и прах. Никогда еще состоятельность стратегической игры не проявлялась с такой разящей точностью: выберите раздел Game Stats и оцените популярность представленных игр. На первом месте DoomTrooper — стремительный карточный файтинг by Брайан Уинтер (Brian Winter). Права на игру, к слову, принадлежат Paradox Entertainment, известной всем нам по Europa Universalis и Hearts of Iron.

Очищенные от маркетинговой мишуры, лишенные поддержки некогда всемогущего брэнда, переведенные в цифровой код, рядом с десятками себе подобных, коллекционные карточные игры чувствуют себя медузами, выброшенными на залитый солнцем песок. Демократический CCG Workshop всех выводит на чистую воду, но, в отличие от компьютерных игр, карточные принципиально отказываются стареть. Кусок картона с цветной картинкой и парой ничего не значащих фраз. Что мы станем делать, когда на земле больше не останется деревьев? ■





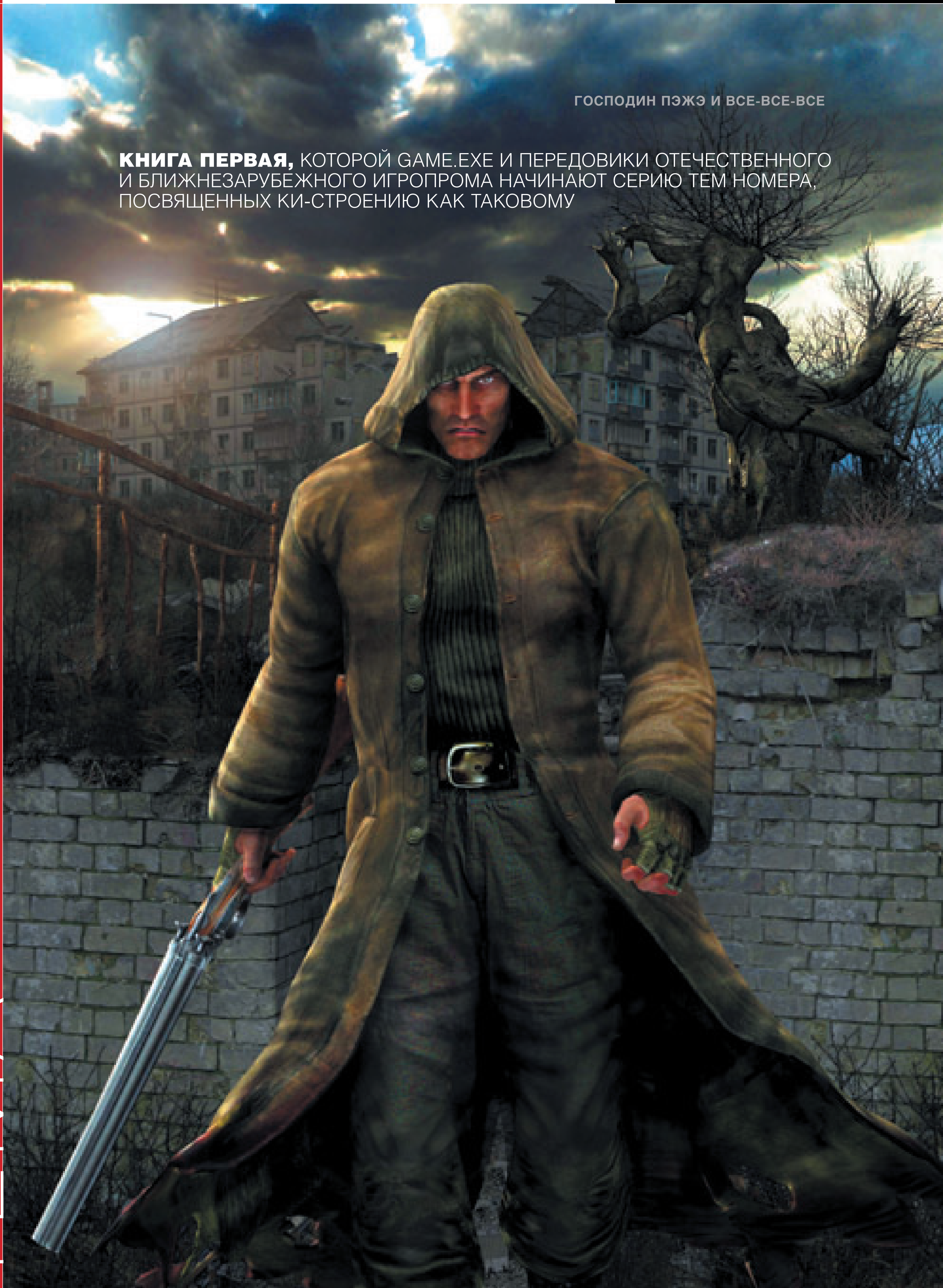


вверху **CCG Workshop** (www.ccg-workshop.com) — место, где находят последнее пристанище вышедшие в тираж коллекционные карточные игры.
внизу Не зря Фродо делает такие глаза — недалек тот час, когда **Lords of the Ring TCG** в полном составе отправится на свалку истории — к карточным лузерам вроде X-Files и Sailor Moon.
совсем внизу Самая популярная на планете коллекционная карточная игра про коллекционные карточные игры — анимешная **Yu Gi Oh!**. Давайте сожмем кулаки, чтобы наш серпасто-молоткастый никогда не появился в этом списке. И да поможет нам гарипотер!

как это делается: гейм-дизайн

ГОСПОДИН ПЭЖЭ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

КНИГА ПЕРВАЯ, КОТОРОЙ GAME.EXE И ПЕРЕДОВИКИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО И БЛИЖНЕЗАРУБЕЖНОГО ИГРОПРОМА НАЧИНАЮТ СЕРИЮ ТЕМ НОМЕРА, ПОСВЯЩЕННЫХ КИ-СТРОЕНИЮ КАК ТАКОВОМУ



ПРОЛОГ

В известном анекдоте встречается отличное описание реального мира с точки зрения гейм-дизайна: «графика — зашибись, текстуры невероятные, fps зашкаливают, звук трехмерный, но какой же убогий геймплей!» И это неспроста — большинство людей так мало знают об игродизайне, что даже свою единственную игру, которую им удается творить, реальную жизнь, благополучно проваливают, и она так и не появляется на полках WalMart, а заканчивается бесславной надписью GAME OVER и двумя датами на граните...

«Доколе?» — спросили мы у самих себя и тут же ответили: «До завтрева!». Сию позорную ситуацию мы решили исправить сразу и немедленно, сделав темой номера гейм-дизайн. Само собой, тренироваться будем не на реальной жизни, а на кошках — то есть на игровых проектах помельче. Но мы не будем учить широкие народные великие немытые вытворять игры, мы не станем строить в две шеренги, а затем тщательно пересчитывать ангелов, танцующих на остриях дизайнерских карандашей. Мы хотим показать, как рождается Истина и что с ней потом делать, как применить азы гейм-дизайна к собственной жизни, как заметить, что вашу собственную жизнь создает кто-то другой, и как пройти построенные этим другим уровни с честью.

Именно для этого мы разослали казачков-засланцев с вопросами к ведущим гейм-дизайнерам России и ближнего иноземья, а также к прочим талантливым людям, понимающим что-то в создании интересных игр. Условие им поставили одно: хватит наконец лить воду и рассуждать о высоких материях. Неча, понимаешь, мешать латынь с французским — чай, уже давно народ не лаптем щи хлебает, .EXE читает, все с полуслова понимает. Уж если рассказывать — то резать правду-матку, причем топором и без наркоза. Только о своих играх, только, в натуре, чисто конкретно, с пикантными подробностями.

На удивление, даже на таких условиях немало профи (видимо, из общего эксгибиционизма, основного профессионального качества творческих людей) решилось рвануть рубаху на груди и отчитаться о прожитом. Засланцы вернулись усталые (спасибо за гостеприимство, дизайнеры дорогие), но довольные, с полными флэш-лукошками воспоминаний и советов — в один журнал никак не уложить, пришлось на будущее маленько оставить.

Но для начала давайте на минутку вспомним времена стародавние, почти мифические, год двухтысячный, знаменитой ошибкой памятный, когда родилась на свет «Библиотека журнала Game.EXE», земля ей пухом, и отпраздновала свое появление на этот свет выпуском книги «Компьютерные игры: как это делается». На первый взгляд, из пятисот с лишним ее страниц ни одна не была посвящена странному термину «гейм-дизайн», это слово вообще не упоминалось в оглавлении. Зато 10 страниц отводилось под вопросы создания головоломок, 30 — на проектирование уровней, а еще 28 — на творение миссий.

К чему бы это? И впрямь, что это такое — гейм-дизайн? Чем занимаются эти странные люди, получающие большую зарплату и не выдающие наружу ничего, кроме толстых томиков текста и скучных таблиц, сложенных гармошкой и постоянно свисающих со стола?

Они не всегда были такими. Поначалу дизайном занимались программисты, художники или кто-нибудь еще. А то и вовсе никто — например, на странице 99 Той Самой Книги лично Джордж Бруссард из 3D Realms, рассказывая о стремительно близящемся завершении Duke Nukem Forever, смело вещал о том, что «проектная документация — это просто общее руководство, которое модифицируется, по мере того как мы продвигаемся вперед. Это просто попытка распланировать действия на ближайшие три-четыре месяца. Окончательно [дизайн-]документ бывает завершен только вместе с самой игрой».



вверху Вероятно, САМЫЙ ПЕРВЫЙ скриншот **«Периметра»** («К-Д ЛАБ»/«1С», 2004). Март 2001-го. Прото-прототип.



Именно уровни и происходящие на них миссии и есть, наверное, то самое, с чего нужно начинать исследование игрожизни изнутри. Описать, как устроен игровой баланс, как нужно наращивать сложность, какие функции возложить на искусственный интеллект, а какие — задать вручную, как сделать интерфейс удобным, а игру не превратить случайно в работу — это, конечно, тоже задачи гейм-дизайнера, но уж очень здесь много тонких материй, требующих опыта и хорошего воображения. А вот уровни, их устройство и функционирование каждый может себе представить, нарисовать на бумажке, даже без подготовки. И в то же время прав Ромеро — именно их видит любой игрок, именно там проходит игра. Ошибся дизайнер — и все, никому уже не будет интересен гениальный баланс, никто не станет его искать. Просто закроет игру — и сотрет...

Поэтому, дорогие игродизайнеры, вперед: отвечать на наши вопросы, рассказывать о своих играх — и подробно, ничего не скрывать! И начните, пожалуйста, с места гейм-дизайнера в жизни игры. Чем занят этот чудаковатый человек, когда начинается его работа, когда заканчивается? Неужели именно он и определяет, получится игра или нет?

И дальше — не задерживайтесь, а нырните немедленно в детали! Как работают над уровнями? Ведь этим, насколько мы знаем, заняты особые люди — дизайнеры уровней, а вовсе не гейм-дизайнеры. Вот и расскажите, как это все происходит, кто кем управляет и как все организовано лично у вас.

А чтобы мы не заскучали, тут же и про сами уровни поведайте: как вы их создаете, от ландшафтов и стен до мебели и мусора, как монстрами заселяете и как игровой процесс планируете. А мы подумаем...

Что ж, жизнь, кажется, расставила точки над «i» и показала и Джорджу, и самой 3D Realms, что относиться к дизайну игр наплевательски не стоит — Duke Nukem Forever мы так и не увидели.

А вот другие, те, кто отнесся к составлению дизайн-документации всерьез, кто озаботился вопросами игрового баланса, продумал, как обеспечить должный уровень реализма, но не принести ему в жертву интересность... вот эти люди и положили начало уважаемой профессии «гейм-дизайнер». И один из мудрых выводов, к которым они пришли, пожалуй, проще и доступнее всего изложил Джон Ромеро, тот самый длинноволосый поп-идол из id Software: «Работа дизайнера уровней чрезвычайно важна, потому что карты — это то место, где проходит вся игра». Да и Клифф Блежински из Epic извлек из трудов над Unreal очень похожий опыт: «Уровни — вот место, где подводится итог работе всех специалистов. Неудачная сборка сведет на нет усилия всего коллектива».

ГЛАВА ПЕРВАЯ,

в которой коллективный автор размышляет о том, с чего начинается игра. В каком сеттинге легче работать — в реальном или (самостоятельно) вымышленном? Есть ли тут невидимые миру проблемы? Может быть, игра начинается с желания сделать Гигантскую Бесконечную, Как Вселенная, Игру, В Которой Будет Все-Все-Все? Или достаточно СУПЕРФИШКИ, к примеру, Гигантских Пятиногих Юнитов, Которые Топчут Всех-Всех-Всех?

Как мы и планировали, первый и главный вопрос, на который пришлось ответить гейм-дизайнерам и их коллегам, — кто он, этот человек, в муках рождающий живые и яркие идеи, а затем засушивающий их между страницами дизайн-документа? Как он выуживает из мировой пустоты новые концепции, как выбирает, какие из них развивать, а какие отложить на будущее?

Результат получился неожиданный. Оказалось, что всего лишь за одну пятилетку мир перевернулся вверх ногами и дизайнер потерял всякую свободу. В его умной голове все так же искрится фонтан фантазии, задумки по-прежнему поступают из подсознания в сознание... и тут же отвергаются. Дизайнерский подход, стремление находить новые пути и искать свежие идеи где-то по дороге не выдержали столкновения с суровой действительностью. В самом деле, игра вне жанра — это большая проблема для издателя, ему очень трудно ее рекламировать. Отныне сеттинг выбирает тоже не гейм-дизайнер, ибо самовыражаться за чужие деньги ему не позволено. Модно сейчас делать реалистичные игры? — Будет реализм. Пришла мода на постапокалипсис? — Вперед, к мировым катастрофам.

Само собой, это совершенно нормальный процесс, индустрия взрослеет, люди потихоньку превращаются во взаимозаменяемые винтики, а методы работы изучаются и оптимизируются. Именно поэтому в словах профессионалов нет горечи, а есть ощущение свободы как, черт дери, осознанной необходимости.

Вместо слов «мне нравится делать игры в фэнтезийном сеттинге» или «мой любимый реализм круче всех!» мы видим спокойное обсуждение плюсов и минусов фэнтези и реализма, почти от каждого слышим «мне не довелось принимать это решение, зато я смог его отлично реализовать». Все как один с порога заявляют: нет, нам не нужны новые концепции гигантских миров, полные искусственной жизни, где игроку дана полная свобода делать что угодно.

Эти времена прошли, проекты стали жестче и прозаичнее, а жизнь успешного гейм-дизайнера проходит от сиквела до сиквела. Но профессионалы не горюют: ведь, в конце концов, творчество любого вида и масштаба одинаково по своей природе, и игра, в какие бы жесткие рамки она изначально ни загонялась, остается своевольным ребенком, которого нужно родить и воспитать, и этот процесс — источник истинного удовольствия.



Андрей Прохоров,
руководитель и главный художник проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

Эмоционально я воспринимаю игру как ребенка, которого нужно зачать, родить и поддерживать. Причем на всех этапах ты должен хотеть, чтобы твое чадо было не просто хорошим, а лучшим из всех, — только тогда будет успех. Если же изначально планировать «просто слепить что-то неплохое-хорошее-добротное» — не получится ни-че-го. Так я думаю.

На чисто техническом уровне для меня игру-сценарий проще представлять развернутой блок-схемой, в программах типа Microsoft Visio. Удобно вносить изменения и отслеживать их влияния на те или иные игровые события.



вверху **«Периметр».** Примеры поиска Скверны. КранК: «Второй был даже замоделлен и вставлен в одну из версий. Древнегреческий страх».

на них в силу своего левостороннего рацскудоумия, раскладывая все по полочкам. И изредка сверяясь с той эталонной финальной картинкой на предмет глубинной аутентичности. Если картинки нет — это ахтунг. Без маяка корабль рискует сесть на мель.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive
Игра начинается с идеи — как результат исследования рынка. Вот «Блицкриг»: нам была нужна реалистичная RTS по Второй мировой. Анализ показал, что на пересечении сеттинга и жанра ничего нет. И в двухлетней перспективе ничего не будет. Значит, туда и движемся.

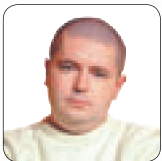


Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive
Все начинается с Видения игры, где сеттинг лишь одна из составляющих. Основная задача каждого нового проекта — добавить что-то свое, чем-то отличиться. Собственно «суперфишка» может быть одной из движущих сил, сеттинг — второй движущей силой, а долгое отсутствие на рынке определенного поджанра — третьей. Например, когда задумывался «Блицкриг-2», на рынке уже были WWII RTS, претендующие на реалистичность, но среди них не было таких, которые предлагали бы масштабные сражения с десятками юнитов. Последние и стали одной из основных особенностей нового проекта.

Работать легче в вымышленном сеттинге. Но более востребован реальный. Тут как с изображением человека. Все хотят видеть в



Алексей Сытянов,
главный гейм-дизайнер
проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World
Создаваемая игра — очень противоречивый объект, что-то вроде Франкенштейна. Сначала картинка-идея-мыслеформа, затем килобайты текста, чертежы, наброски, скелет, мясо, бесчисленные попытки оживления, проблески жизни и постепенное очеловечивание этого пока еще жутковатого монстра.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions
У меня все начинается с «картинки», очень яркой и динамичной. Правое полушарие выдавливает ее из голографического континуума и подает много раз на вход левого. А то по мере своих скромных сил парсит увиденное и мапит на спектр возможного (я понятно выражаюсь? это обыденный дизайнерский язык!). Так было в «Периметре»: длинная высокогорная «сопля» ровной поверхности (впоследствии: зерослой) с бегущими по контуру яркими огнями (потом: молельщики), копошащимися на переднем крае с перевозкой грунта «грузовиками» (далее: бригадиры с ковшами) и нападающими во время выключения защитного поля извне жуткими тварями (в итоге: скверна). Подобное же происходило и с «Вангерами»... В общем, сначала непонятно даже, что за жанр. Но очевидно, что оно уже где-то есть и хочет реализоваться на этом плане. Дальше — дело техники. Семантический контур гейм-дизайнера задается оргвопросами: кто это? где это? почему это? И отвечает



игре настоящего человека, но реализовать это сверхсложно, потому что зритель мгновенно улавливает малейшую фальшь. И от этого изображение человека становится, что ли, мерилом мастерства. Так и с реальным сеттингом: работать в нем сложнее, но отдача от успешной работы выше.



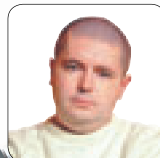
Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Проект DTF Games «Сталинград» начался с набора константных условий: движок «Блицкрига», временной промежуток 1939-1945 гг., военно-историческая стратегия без примесей других жанров. Потребовалось придумать концепцию «реконструктивной стратегии» и «игры-учебника», для того чтобы проект зажег свою искорку и не затерялся среди стройных рядов блицкригоподобных изделий.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Есть реалистичный сеттинг и есть лицензии — «Властелин колец», «Звездные войны», «Гарри Поттер». И то и другое — сложнее самодельного сеттинга, потому что необходимо ориентироваться на какие-то требования. Касательно «самопала» — была такая замечательная игрушка про Вторую мировую — Another War. Одним из первых предметов, который я подобрал, была каска «Standard Wehrmacht issue. Wisdom +1». Это было как раз в разгар работ над Silent Storm и даже прервало процесс на несколько часов, потому что случилась истерика. Без этой каски нельзя было стрелять из винтовки! Все правила были нарушены! Кроме того, нужно учитывать потенциальные проблемы с локализацией. Находясь в России, трудно придумывать игры про американскую реальность, потому что она другая. Нужно жить там, чтобы адекватно реагировать на шутки про «Энтерпрайз». Проще работать в современных сеттингах «с допущением». К примеру, с «Матрицей». Или с X-Men. Или с материалом по Дэну Брауну. Это сейчас модно, это востребовано.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Сеттинги? Я пока почти не участвовал в создании реальных сеттингов, так что имею однобокий опыт. Прошу за это простить. Наивно считаю, что легче делать реальный сеттинг, так как больше референций, есть жесткие ограничивающие рамки и все упирается в профессионализм копирования. С другой стороны, этим людям потом жариться на сковородах преисподней за свои кощунственные попытки передразнить Самого. А вымышленный сеттинг накладывает очень высокие требования на творческую температуру. Для большинства людей это тяжело и утомительно. Нужно генерировать разное. Зато такое нелепое фантазирование погружает участников во все более глубокий сон разума. Который, как

известно, порождает только чудовищ. А те замедляют эволюцию родителей. Поэтому перед Вечностью не факт, кому легче. Но тут не надо волноваться. Мы все равно ничего не выбираем. Выбирают нас.



Алексей Сытянов,
главный гейм-дизайнер
проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

Чем больше рамок (сюжетные, исторические реалии и пр.), в которые загоняется дизайнер (и игрок), тем меньше игры. Чем больше свободы, тем больше потенциального геймплея. Поэтому и выбирают фэнтези или футуристику на далекой планете, чтобы не ограничивать себя.

Но если и есть «беспроигрышный сеттинг» — то это такой, который затрагивает эмоции большинства игроков. Не динозавры, не Конан-Варвар, а классическое фэнтези или наше «здесь и сейчас». И, конечно, постапокалипсис. Варианты апокалипсиса множатся как на дрожжах: глобальное потепление, затопление, войны, болезни, террор. Иногда не знаешь, как работать в таких условиях. А по утрам спрашиваешь себя: готов ли ты к Апокалипсису? (Шучу. Почти.)



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Выбор сеттинга зависит от задач команды и ее возможностей. Необходимо трезво оценивать свою творческую потенцию, способности и имеющиеся ресурсы. Как бы тяжело ни было признаваться себе в том, что ты пока не в состоянии ЭТО сделать... При закладке нового проекта мы отбрасываем уйму идей, уже проработанных до степени готовности pre-production, просто потому, что потом могут возникнуть серьезные проблемы в «узких местах». К примеру, в отсутствие отличного художника по эскизам персонажей не стоит браться за фантастические вселенные; при недостаточном количестве программистов стоит подумать о разработке игры на чужом движке; и т.д. Легче работать в знакомом тебе сеттинге, где не потребуется помощь консультантов. Если вы специалист в военной истории — странным было бы начинать проект в малознакомом фантастическом жанре. Впрочем, это «легче работать» совершенно не равно «легче сделать хорошую игру». Свести вместе все необходимое для создания гармоничного проекта безумно сложно в любом сеттинге и жанре, просто на знакомой территории манипулировать составляющими игры будет чуть легче и результат будет положительным с чуть большей долей вероятности.

«Стальные монстры» — игра мечты»? Возможно, хотя, честно говоря, не могу судить, поскольку не я закладывал основы дизайна этого проекта. Скорее, это эксперимент, который каждая студия может позволить себе один раз. Желание реализовать концепцию «три игры в одной» привело нас к большому количеству трудностей (главные из которых — сочетание разных жанров и проблемы с позиционированием игры), но команда их доблестно преодолела.



вверху **«Периметр».** Скриншоты из анимационных роликов (первая публикация!), которые так и не вошли в игру, будучи отклоненными западным издателем «за непонятность». В роликах показывались ключевые сюжетные моменты «изнутри».
Фрейм совершает переход по Цепи. Демонстрируется работа той самой Спирали.

Это, кстати, одна из основных черт «русского игрового дизайна» — умение создать себе трудности и потом с ними бороться, не щадя живота. Наши зарубежные коллеги, судя по всему, работают не в пример эффективнее. Сейчас, анализируя отзывы первых игроков «Стальных монстров», я понимаю, что игра в целом удалась, хотя и оказалась сложной для восприятия широкими народными массами.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

«Игра мечты»? Открою небольшой секрет: в анкете на трудоустройство в «Нивал» на позицию гейм-дизайнера есть вопрос «расскажите об игре вашей мечты, которую вы хотели бы сделать». Обычно люди пишут очень забавное: нечто огромное, грандиозный мир, с бесконечной свободой, Fallout, возведенный в третью степень; там можно все: ездить, стрелять, бегать, общаться... о других подробностях умолчу. GTA рядом не стояла по сложности. На деле же хорошая игра — это игра, которая сфокусирована на небольшом количестве очень качественных элементов. Вот Burnout, гонка, в которую аккуратно, из серии в серию добавляют один-два элемента. Повторюсь: очень аккуратно и точно. В третьей части возвели зрелищные аварии в ранг геймплея: нужно сбивать противника, «привинтив» к этому разные дополнительные элементы, — например, прыгать с трамплина и толкать машины, создавая новые и новые аварии. Эти небольшие элементы, с хирургической точностью добавленные, сильно влияют на игровой процесс, делая его более зрелищным и интересным.



И это куда более правильный путь, нежели создание бесконечной вселенной. Объем мира и количество игровых процессов — это разные вещи. Мир может быть визуально очень большим, но при этом там совершенно нечего делать. Есть игры, в которых ощущение свободы достигается увеличением пространства, а не игровыми средствами. То есть вселенная может быть любая. Главное — чтобы в ней не было, к примеру, двадцати одинаково плохо сделанных «фичей». Лучше пусть будут три, но качественные.

Что такое геймплей? Есть игра и Игра. Есть коробка, которая стоит на полке. Есть программа, которую вы устанавливаете на диске и запускаете, — некий интерфейс, с которым вы взаимодействуете, и это тоже игра. И есть процесс взаимодействия игрока с этой программой — процесс, который вызывает эмоции, вызывает удовольствие. Это третья игра.



Алексей Сытянов,
главный гейм-дизайнер проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

«Дизайнерская игра» и «успешная игра» — понятия если и синонимичные, то в очень редких случаях, особенно в последние годы. Гонка технологий приводит к невероятному усложнению попыток дизайнерского подхода к играм. Тем не менее, думаю, это вполне возможно, просто надо уметь. Чтобы дизайнерская игра стала успешной, нужен особый талант.



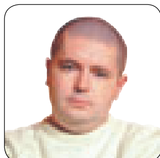
Олег Яворский,
PR-менеджер проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

«Дизайнерская игра» может быть равна «игре успешной», почему нет? Ведь у Уилла Райта, автора The Sims, получилось, и еще как! Хотя он и уговаривал EA несколько лет, чтобы те взяли игру. С нестандартом, я считаю, основная сложность — убедить издателя в том, что ЭТО пойдет, будет продаваться. А в последнее время крупные публикаторы очень редко идут на риск с абсолютно поперечными проектами — во-первых, будет ли продаваться, во-вторых, как долго ЭТО будет разрабатываться, ведь не делал никто раньше — и это дополнительная проблема. Куда проще ковать сиквелы прошлых хитов и плодить кинолицензии.

ГЛАВА ВТОРАЯ,

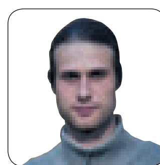
В КОТОРОЙ КОЛЛЕКТИВНЫЙ АВТОР ПО-СТАРИКОВСКИ СЕТУЕТ НА СТРЕМИТЕЛЬНО ВОЗРАСТАЮЩУЮ ДОСТОВЕРНОСТЬ КИ. ДАЖЕ ВЕЧНО ПЛЕТУЩИЕСЯ В АРЬЕРГАРДЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОГРЕССА СТРАТЕГИИ ВРОДЕ, СЕКУНДОЧКУ, COMPANY OF HEROES ИЛИ BLACK & WHITE 2, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О ШУТЕРАХ, ДЕМОНСТРИРУЮТ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ, «ЧЕСТНУЮ ФИЗИКУ», РАЗРУШАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ — И ВСЕ ВМЕСТЕ ЭТО ПОЗВОЛЯЕТ ОБЕСПЕЧИТЬ НОВЫЙ, «КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ» УРОВЕНЬ ДЕЙСТВА. ЧТО ТАКОЕ НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА? ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ, ЖИЗНЕННАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ ИЛИ ВСЕГО ЛИШЬ ВЫРАЗИТЕЛЬНОЕ/ТЕХНИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО? ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА — КАКИЕ ОНИ У ВАС? ПРИХОДИТСЯ ЛИ ПОДЧИНЯТЬСЯ МОДЕ?..

В далекие и, пожалуй, счастливые времена, когда один и тот же человек успешно выполнял обязанности руководителя проекта, гейм-дизайнера, главного программиста и дизайнера уровней, новые технологии рождались почти в каждой игре, и именно они частенько вытягивали на себе игровой процесс. Сегодня и эта тенденция изменилась до неузнаваемости: все признают, что без технологических новинок нельзя, что за прогрессом обязательно нужно успевать, что именно игры двигают вперед прогресс, а он, в свою очередь, открывает перед ними новые горизонты, но когда присматриваешься к происходящему поближе... Неспроста, ох, неспроста дизайнеры все чаще относятся к технологическим новинкам как к «антуражу», не более. В самом деле, когда на изменения геймплея наложено табу (о чем мы уже услышали), было бы странно думать, что появление новой возможности в графике как-то поможет появлению новых идей на рынке. Скорее, оно будет использовано для украшения проверенных, хорошо продающихся вариаций на старые, надежные темы. (В конце концов, успех проекта — это количество проданных коробок, не так ли?) Но что думают о графике и физике наши профессионалы?



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Я полагаю достоверность краеугольным камнем стратегий. Но в то же время вполне допускаю, что это характерно именно для моего «сенсорного» логического подтипа мышления. Так или иначе, моя позиция: физика — это Бог. Который, как известно, в подробностях. Причем физика в широком смысле. Применяемая не только при симуляции событий, но и при создании истории самих уровней. Новые технологии — это мощный инструмент по увеличению продаж. Лучше их иметь. Но использовать аккуратно, не перегружая кору мозга лишними «фейерверками». В конечном итоге наша цель — не поразить клиента до глубины души греховной симуляцией бытия, а доставить удовольствие от похрустывающего вращения шестеренок логического управления параллельными процессами. Для этого совсем не обязательно совершать технологические подвиги. Но вот лично мне технологичность глубоко симпатична. С ней интереснее жить.



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Роль физики и графики зависит от целей проекта. Если игра строится вокруг новой технологии, то понятно, что это жизненная необходимость или даже его, проекта, сердце. Но для всех, кто придет после, наличие такой технологии становится вынужденной необходимостью. Это как звук и цвет в кино: мало кто из зрителей готов спуститься на ступеньку по технологической лестнице. Только в играх таких ступенек значительно больше. Поэтому и появляется ситуация, когда у всех есть физика, но эта физика у всех одинакова. Она не может служить плюсом игре, не позволяет выделиться на общем фоне в лучшую сторону. А если ее нет, то разработчи-



вверху «Периметр». Скриншоты из анимационных роликов (первая публикация!), которые так и не вошли в игру, будучи отклоненными западным издателем «за непонятность». В роликах показывались ключевые сюжетные моменты «изнутри».
Внутренности Альфа-портала. Запаянный в капсулу Спирит совершает вечное движение в бесконечности.

возможности, даруемые новыми графическими технологиями?». Ответ на первый вопрос: ничего. Для идеи это всего лишь обертка, всегда найдутся люди, способные рассмотреть богатый внутренний мир творца, опредмеченный даже в виде страшных боев разноцветных квадратиков. Жизненно важный для разработчика вопрос состоит в количестве этих людей — пока аудитория еще не доросла до понимания игроконцептуальных шедевров супрематического толка.

Ответ на второй вопрос: всё! Игровой бизнес, в котором в любом случае приходится существовать дизайнеру, жестоко карает за пренебрежительное отношение к Ее Величеству Графике. Это объективная данность, и было бы странным отрицать приоритет «визуального» применительно к компьютерным играм (ну, по крайней мере пока они не станут настоящим искусством). Важный момент заключен в балансе между Графикой и Идеей: не дОлжно быть одному без другого. Поэтому в «Агрессии», в нашей новой игре, мы изначально закладываем передовой уровень графики, который к моменту выхода проекта окажется сильно выше среднего, — для того чтобы потом спокойно заниматься дизайном и делать интересную игру. Шейдерная водичка с отражениями, спекуляры, полторы тысячи анимаций юнитов, реалистичная физика, разрушение зданий по кирпичику — все ради того, чтобы ни одна сволочь не посмела сказать, что мы шагаем не в ногу со временем. А интересная, захватывающая игра разрабатывается параллельно, своим курсом, не имея к «обертке» практически никакого отношения.

кам обязательно попеняют, но не за недостаток игры как таковой, мало где физика что-то кардинально добавляет в геймплей, а скорее за неуважение к игроку: «Даже физику не удосужились сделать, как у всех!».



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Какой-то уровень физики в RTS уже требуется. Это уже тренд. Физика в стиле «запчасть закатилась куда-то» уже необходима.

Но, если честно, по-настоящему физика станет трендом, когда с ней можно будет играть. В других жанрах это уже есть — в гонках вроде Burnout или в шутерах новой волны. Между прочим, в «Блицкриге-2» можно ронять самолеты на головы окопавшегося врага — чем не игра с физикой?



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Не стоит недооценивать значение уровня графики в КИ — ведь мы потребляем этот вид развлечений почти исключительно глазами. Впрочем, для полноценного ответа на этот вопрос необходимо разделить его на две составляющие: «что значит для идеи игры графика?» и «что значат для коммерческой судьбы проекта

ГЛАВА ТРЕТЬЯ,

В КОТОРОЙ КОЛЛЕКТИВНЫЙ АВТОР ПЫТАЕТСЯ ЖОНГЛИРОВАТЬ С ТАКИМИ ХРУПКИМИ СУБСТАНЦИЯМИ, КАК «АТМОСФЕРА УРОВНЯ» И «АТМОСФЕРА ИГРЫ». МЫ ГОВОРИМ: «ЭТА ИГРА ЛИШЕНА АТМОСФЕРЫ», «ЭТОТ УРОВЕНЬ НЕАТМОСФЕРЕН». ЧТО ТАКОЕ RTS-АТМОСФЕРА? АТМОСФЕРА ПОХОДОВОЙ СТРАТЕГИИ? МОЖНО ЛИ ГОВОРИТЬ ОБ АТМОСФЕРЕ ОЧЕРЕДНОЙ RTS-КАРТЫ? А ОЧЕРЕДНОГО FPS-УРОВНЯ? А КАК БЫТЬ С СЮЖЕТОМ? МОЖНО ЛИ СДЕЛАТЬ ОТЛИЧНУЮ ИГРУ, НЕ ЗНАЯ ЕЕ СЮЖЕТА И НЕ ВИДЯ ЕЕ ВИДЕОВСТАВОК?

Как легко и просто разделаться с вопросами, для которых есть решения! А попробуйте-ка, господа дизайнеры, рассказать нам, как вы решаете задачи, не только не имеющие решений, но еще и не подлежащие описанию в словах! Можете для разминки начать с общей теории всего, а когда закончите — плавно переходите к тому, как вы добиваетесь, чтобы в ваших играх была та самая «атмосфера», ради которой люди не спят ночами, пропускают экзамены и важные совещания, забывают о еде, воде и даже туалете. В чем для вас роль сюжета, фоновых событий, характеров и настроений? Мрачно — это хорошо или плохо? А весело и радостно — это только для детей?



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Атмосфера — это когда есть чем дышать, то есть чем жить. Это не-вакуум. Погружая игрока в иллюзию, очень важно поддерживать плотность входящего информационного потока на должном уровне. Если это не удается, погружение срывается, внимание, неудовлетворенное инпутом, отвлекается, чтобы добавить «воздуха» извне. Мозг живет впечатлениями. Белая лошадь входит в шевелящийся от ветра тростник. Огромная улитка пожирает солнечные протуберанцы в лунном кратере. Это и есть атмосфера. Очень важны звук и детали. Однако, когда погружение надежно обеспечено, пора вспомнить о загрузке логического контура — за этим ведь и пришел клиент. Но не больше семи параметров одновременно, таковы технические ограничения гомо сапиенса! Если входящий поток и управленческие требования превысят критический порог, игрок просто не вернется. Его гедонизм будет оскорблен навязываемым «трудом».



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Что такое «атмосфера» вообще? Вопрос неочевидный, поскольку ответ на него лежит в плоскости трудноформализируемых понятий. Книги, кинофильмы, картины, КИ — из чего состоят эти понятия? Можно предположить, что это определенная гармония мира произведения — в данном случае игры. Если игровой баланс, о котором мы уже говорили, это в конечном итоге гармония цифр, то атмосфера — это гармония чувств. Атмосфера начинается со вступительного ролика, проходит сквозь оформление игровых меню, игровые возможности, геймплей и заканчивается где-то перед деинсталляцией. Очень часто именно атмосфера игры не дает удалить ее с жесткого диска (так живет у меня «Арканум», в который я давно не играю). Сформулировать более четко, пожалуй, не смогу. Как сделать — скорее всего, не знаю. В своем нынешнем проекте буду собирать по крупицам, пристраивая один игровой кирпичик к другому и смотря внимательно, чтобы они были из одного материала. Если повезет — получится.
Да, у игр, зачатых маркетологами, а не дизайнерами, атмосферы нет по определению. Поэтому к промышленному долли-производству все вышесказанное не относится. Даже если маркетологи в своем желании создать атмосферный проект с разбегу убьют сибя-апстену, все равно такие тонкие материи останутся им неподвластны. Впечатляющие финуспехи «Бумера», «Боя с тенью», «Ночного дозора» и «Антикиллера», как ни странно, это только подтверждают.



вверху **«Агрессия»** (сугубо рабочее название новой игры Lesta Studio). Дело соответствует слову — не только «по кирпичику», но и «по черепичке»...



вверху ...и «по колесику» (см. на броневик в левом вехнем углу)!



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Атмосфера — это эмоциональный фон, реликтовое излучение, которое возникает за счет стиля, музыки, графики — вещей, не относящихся к геймплею. Например — «это мрачный уровень». Атмосфера — это настроение, которое постоянно присутствует фоном, что бы ни происходило в игре. На этом фоне игрок переживает все остальные эмоции. Следовательно, в RTS, как и в шутере, может быть мрачная атмосфера. Или праздничная, как в «Тропико», или еще какая-то. Атмосферой может похвастаться даже одинокая карта: так, у ночных карт «Блицкрига-2» атмосфера иная, чем у дневных.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Классический пример атмосферной игры (в общем понимании этого термина) — Alien vs Predator в версии за морпеха. Если такие вещи называть «атмосферой», то подобного рода всплески есть везде, в том числе в RTS. Я закончил миссию, моя кровь переполнена адреналином, на меня накатывали одна за другой волны врагов, которые чуть не уничтожили мою базу, я продержался, но тут прилетели сверхгрифоны, и лишь чудом мне удалось... В реалистичных RTS атмосфера создается очень тяжело. Еще тяжелее — в глобальных походовых стратегиях вроде Europa Universalis.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ,

в которой коллективный автор ставит перед экспертами неразрешимые задачи. На обывательский взгляд при разработке шутера (возможно, на определенном ее этапе) все вращается вокруг понятия «уровень». Кармак (а может, Ромеро — кто их разберет) признался как-то, что не любит заниматься «синглом» — к чему вкладывать уйму сил в создание уровня, который игрок пробежит за пять минут и вряд ли когда еще увидит. Уровни в шутерах: особенности изготовления, участники процесса, взаимодействие, источники идей? А при разработке стратегий, простите, центральное понятие — это что?

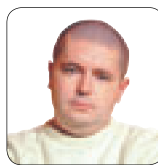
Вот мы и добрались до «мяса», еще теплого, буквально пять минут назад бегавшего на наших экранах. Из чего же, собственно, сделаны игры, что в них главное? Нет, мы все понимаем, дизайн-документ — он, конечно, всему голова, но это же бумажка! В нее просто пишут, что придется делать дальше, а решения-то принимаются до того, как записываются! Что же главное, вокруг чего строится все остальное? Уровни? Баланс? Миссии?

Если послушать опытных гейм-дизайнеров, то складывается ощущение, что игра, подобно древнему алхимическому змею Уроборосу, заглатывает собственный хвост и жует, жует его, с начала работы — и до релиза. Вместо сложных пируэтов — однообразное повторение одних и тех же проверенных решений, замыкание характеристик юнитов по принципу «камень-ножницы-бумага» в стратегиях, заботливая расстановка вешек, между которыми пойдет игрок, гордый своей способностью заметить в двух шагах следующий ярко-оранжевый конус...

И уровни, те самые, которые так уважительно описывали пять лет назад Джон Ромеро и Клифф Блежински, на самом деле вовсе не имеют какой-то самостоятельной ценности, они всего лишь фон, площадка, где заботливо разложены тщательно заготовленные бананы для любопытных мартышек, жаждущих повторения еще и еще раз единожды понравившихся ощущений.

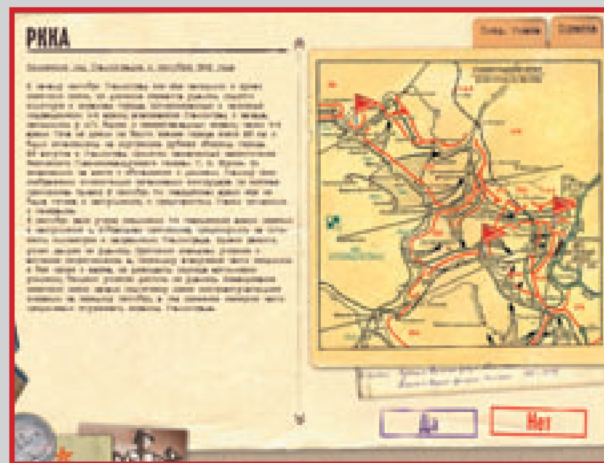
Да что там фон — даже само понятие уровня, как оказалось, существует в природе больше по инерции, чем по воле дизайнеров, — в наши дни игру принято воспринимать как целое и просто резать на кусочки, если аппаратные ограничения начинают особо досаждать. В лучшем случае — разным кусочкам назначается разный темп прохождения и разные препятствия для игрока, чтобы подлец не утомлялся однообразием...

Нет! Можете говорить, что хотите, только нет вам веры, дорогие игровые дизайнеры! Есть, есть в играх то самое, что делает их гениальными, и вы его интуитивно нащупываете (ведь за это мы и любим ваши игры), только не можете за ежедневной работой найти правильные описательные слова. Нет, вы не просто «передвигаете ржавый «Запорожец» на полметра»! Вы готовите нам, игрокам, эмоциональную встряску, добиваетесь, чтобы мы вам поверили, расслабились — и тут же попали в западню, получили дозу адреналина в кровь и с трудом, еле живые выбрались-таки! С трясущимися потными руками, усталые, с красными глазами, но — с победой! И не зря после точного копирования характеристик реальной техники вы проводите дни и ночи за десятками (!) итераций, уточняющих баланс игры, — вы творите чудо, создавая для нас из ничего не площадку, а непостижимо прекрасную и справедливую жизнь, где враги всегда сильнее, но «наши» обязательно побеждают. И как бы ни было сложно по вашим словам понять, как именно вы этого добиваетесь, мы все равно будем стараться.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Фиксацию Ромеро и Клиффи Би на дизайне уровней можно понять. Все любят активный реюзинг контента. Чтобы впечатывалось по-всякому. Так устроены мы, люди-роботы. Истинный комфорт испытываем только в тысячный раз изучая статичный узор на кафельном полу, сидя в уборной. Только доскональное знание левела и возможность уверенно бегать-прыгать-стрелять по нему спиной вперед с закрытыми глазами дает приличное удовольствие



вверху Разработчики **«Сталинграда»** хотели сделать по-разному оформленные интерфейсы для кампаний за РККА и Вермахт, а потом выяснили, что движок игры не поддерживает смену скинов. Эскизы так и остались эскизами.

благосклонно принят аудиторией поклонников реалистичных военных игр, потому что дал им то, чего не мог предложить оригинальный «Блицкриг». А вот «Стальные монстры» в этом плане имеют перед собой потенциальную проблему, если сочетание стратегии, тактики и симулятора не привлечет поклонников этих жанров в чистом виде и они не сольются в однородную аудиторию проекта.

Под балансом в стратегии обычно понимается гармоничное сочетание внутриигрового набора средств воздействия, находящегося в руках игрока и его противников (искусственного интеллекта или другого игрока). Не должно быть слишком сильных или слабых юнитов, каких-то суперприемов, которым другая сторона не сможет найти адекватного ответа, и т.д. — это азы дизайна стратегических игр. Если не следовать этим правилам, игроки быстро «раскусят орешек» и уйдут от вас к другим разработчикам. Может показаться странным, но хороший баланс отнюдь не всегда заслуга разработчиков. Blizzard, например, располагая огромной базой бета-тестеров (накопленной на предыдущих проектах и аккумулированной вокруг battle.net), отлаживала свои игры на живых игроках, которые были рады удостоиться чести доделать проект вместе со своими любимыми авторами. После 10-12 итераций изменений, инициированных фидбеком от десятков тысяч тестеров, новый проект Blizzard наконец получал «фирменный» баланс, обеспечивавший ему долгую жизнь.

Процедура (не таинство, нет) настройки игрового баланса и отношение к этому

от контроля за ситуацией. Или проверенный сотни раз билд-ордер на знакомой до последнего пенька карте. Или полностью освоенная гоночная трасса. И это здорово, я сам такой же робот и тоже люблю выполнять лю-би-му-ю прог-рам-му. Привычки — наш способ жить (вернее, спать). В этом смысле «Периметр» был грубым нарушением (как это я сейчас понимаю). Там предполагалось выдать игроку большой кусок пластеглины и позволить формировать уровень в соответствии со своими стратегическими замыслами. Рискованный шаг сделать уровень динамичным участником. Сейчас-то я уже понимаю, что ро-бо-ты-ги-та-рис-ты в массе своей не могут быть скульпторами. По сути, это было попыткой сделать тот самый истинный мужественный freeplay на стратегической ниве. Но, к сожалению, храбрости дойти до конца нам тогда не хватило...



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Я бы сказал, что главных рабочих понятий для стратегий — два. Первое — общеигровое, не относящееся только к стратегическому жанру, — интересность. Второе — баланс, это уже гораздо ближе к стратегии. С первым понятием все, кажется, ясно — интересность, она и в Африке интересность. Каким бы передовым ни был дизайн игры, какие бы модные графические технологии она ни использовала, если играть неинтересно — все усилия тщетны. Под интересностью игры я понимаю прежде всего точность ее удара в нервный центр целевой аудитории. «Сталинград» был весьма



параметров в игровые. При наличии четкого понимания, как в жизни должен был выглядеть поединок, например Т-70 с Pz-III J, и после нескольких десятков итераций системы пересчета «настройка» была закончена. В дальнейшем все танки, пушки, самолеты и пехота были пересчитаны по нашей схеме и практически без изменений дожили до релиза... Поэтому боевая система «Сталинграда» создавалась, можно сказать, «по наитию», а не путем длительных расчетов и балансировок. Большие проблемы такой подход вызвал бы в мультиплейере, но у нас его нет и не планировалось. А в одиночном режиме система показала себя хорошо...»



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Уровень или карта — это очень удобный способ структурировать игру на видимые кусочки, которые можно пощупать, покрутить. Но на деле все сложнее. Возьмем демо-версию, в которой есть один уровень. Количественно это не игра. Но качественно все элементы геймплея там присутствуют.

Игру можно структурировать по-разному, и деление на уровни довольно удобно. Оно позволяет рассматривать игру как более или менее линейную структуру, где один завершенный участок переходит в другой. Но, как и в шутерах, да и в любой другой игре, основным понятием становится игровой процесс. Мы различаем основной игровой процесс, которым игрок будет заниматься большую часть времени, уникальные игровые процессы, которые оттеняют основной, может быть, вносят разнообразие, иногда даже контрастируют с основным.

дизайнера, как мне кажется, очень индивидуальны. Я, например, предпочитаю по наитию накидать первый вариант баланса, чтобы потом его отлаживать уже «на материале», просто играя в прототип (а еще лучше — посадив играть нескольких человек из команды). Кто-то, возможно, предпочитает более академический подход со сложными математическими подсчетами и составлением формул и решением уравнений. Не суть. Важен результат: интересная игра за счет сбалансированных сторон-юнитов-заклинаний. А как этот баланс достигнут, привлечением математика и военного баллистика, кровавыми обрядами магии вуду или танцами с бубном вокруг прототипа проекта, без разницы. В доказательство приведу кусочек из пост-мортема «Сталинграда», где речь как раз идет о настройке игрового баланса:

«Интересно проходила настройка игрового баланса. Махнув рукой на традиции классических RTS с их четкой подгонкой юнитов разных сторон друг под друга и практически незыблемым правилом «камень-ножницы-бумага», мы пошли на эксперимент. Вместо балансировки как таковой в меру способностей и знаний решили перенести в игру параметры реальной боевой техники (тщательнее всего — танков), рассудив, что в жизни все и так достаточно сбалансировано. После боевых испытаний приходилось, конечно, вносить коррективы, однако изменениям чаще всего подвергались не конечные характеристики, а сами механизмы пересчета реальных



ЛЬГОТНАЯ РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ



По оценкам аналитической группы компании ABBYY (которые, если вам интересно, совпадают с нашими субъективными ощущениями — хотя бы потому, что издательский дом «Компьютерра» вот уже тысячу лет пользуется только ABBYY-словарями), Lingvo 10 является СЛОВАРЕМ №1 В РОССИИ. Более 4 млн. 500 тыс. пользователей! Ну а предлагаемый вниманию 130 счастливчиков многоязычный комплект, за который в московской рознице просят рекомендованные 955 рублей, позволяет переводить с русского на пять языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский и обратно.

130 СЧАСТЛИВЧИКОВ, успевших ЛЬГОТНО подписаться на Последний Внегалактический ПЕРВЫМИ, получат в свое сверхполезное и приятнейшее пользование многоязычный электронный словарь ABBYY Lingvo 10! Разумеется, бесплатно, с первым подписным номером журнала. И это не говоря уже о том, что сам журнал обойдется им на 30-60 рублей дешевле среднестатистической московской уличной цены за комплект с DVD-диском!

1188
Стоимость льготной подписки на 12 месяцев **1188 рублей!**

130
Первые 130 подписавшихся получают в подарок электронный словарь **ABBYY Lingvo 10!**

50%
Подписавший **двоих** человек (кроме себя) получает подписку с **50-процентной скидкой!**

3
Доставка курьером в течение **трех дней** с момента выхода журнала!





КАРТОЧКА ПОДПИСЧИКА


ВЫРЕЖИ


ЗАПОЛНИ


ОТПРАВЬ

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском. Стоимость подписки 1188 руб.

☐ Я хочу подписаться на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском сам и подписать на 12 номеров GAME.EXE с DVD-диском еще двоих человек. Стоимость подписки 594 руб. (1 подписка со скидкой 50%) + 2376 руб. (2 подписки) = 2970 руб.

Ф.И.О. ____________
____
____
Телефон(ы) ____________
____
Индекс ____________
Город ____________
____
Улица ____________
Дом ______ Корпус ______
Домофон ______ Квартира ______
Подпись ____________

Ф.И.О. ____________
____
____
Телефон(ы) ____________
____
Индекс ____________
Город ____________
____
Улица ____________
Дом ______ Корпус ______
Домофон ______ Квартира ______
Подпись ____________

Ф.И.О. ____________
____
____
Телефон(ы) ____________
____
Индекс ____________
Город ____________
____
Улица ____________
Дом ______ Корпус ______
Домофон ______ Квартира ______
Подпись ____________

ИЗВЕЩЕНИЕ

ООО «КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет **40702810300010005504**

в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет **30101810700000000501**

ИНН 7708501350 **КПП 770801001**

БИК **044583501** (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

Кассир

Подпись плательщика

game.exe

ООО «КомБиПресса»
получатель платежа

Расчетный счет **40702810300010005504**

в ОАО «Кредит-Москва» г. Москва
наименование банка

Корреспондентский счет **30101810700000000501**

ИНН 7708501350 **КПП 770801001**

БИК **044583501** (для юр. лиц) Код ОКПО (для юр. лиц)

Вид платежа		Дата	Сумма
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя	☐		**1188 руб.**
Годовая подписка на журнал Game.EXE на себя и 2 друзей	☐		**2970 руб.**

Ф.И.О. плательщика

Индекс Адрес

КВИТАНЦИЯ

Кассир

Подпись плательщика





ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **ЧЕРЕЗ СБЕРБАНК**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Заполните ИЗВЕЩЕНИЕ и КВИТАНЦИЮ (см. выше).
3. Оплатите в Сберегательном банке РФ подписку, отправив деньги на указанный в КВИТАНЦИИ расчетный счет.
4. Отправьте заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и оплаченную КВИТАНЦИЮ по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, ООО «КомБиПресса»** (с указанием на конверте — ПОДПИСКА НА «GAME.EXE») или по факсу **(095) 232-2165**.
5. Если вам не хочется ничего вырезать из журнала, вы можете заполнить электронные КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и ИЗВЕЩЕНИЕ/КВИТАНЦИЮ, заглянув на веб-страницу **http://game.exe.su/subscription**

В СЛУЧАЕ ОПЛАТЫ **НАЛИЧНЫМИ**

1. Заполните КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА (см. на обороте) на себя или на себя и двоих друзей.
2. Позвоните по телефону **(095) 232-2165** в компанию «КомБиПресса» или напишите в нее по адресу **kpressa@computerra.ru** и договоритесь о времени и месте, по которому к вам подъедет наш курьер.
3. Встретившись с курьером, передайте ему заполненную КАРТОЧКУ ПОДПИСЧИКА и деньги за подписку по форме строгой отчетности (будет доставлена курьером).

издание	**Game.EXE** с 8,5-гигабайтным DVD-диском
стоимость	1 экз. в московской рознице **130–160 руб.**
стоимость	1 экз. по льготной редакционной подписке **99 руб.**!
стоимость	1 экз. по льготной редакционной подписке для человека, подписавшего 2 друзей, **49,50 руб.**!





ООО «КомБиПресса»
Телефон: (095) 232-2165
Факс: (095) 232-2165
E-mail: kpressa@computerra.ru
WWW: http://game.exe.su/subscription



Больше времени уходит на реализацию именно игровых процессов разного уровня. Ведь карта или уровень в стратегии — это всего лишь наглядное представление игрового процесса для игрока, это площадка, на которой будет разворачиваться действие. И если геймплей подкачал, то и декорации никому не будут нужны.



Олег Яворский,
PR-менеджер
проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

В «Сталкере» работа над уровнями ведется мини-командами из трех человек: гейм-дизайнера, левел-дизайнера и программиста. Гейм-дизайнер планирует уровень, затем несет свои безумные идеи к левел-дизайнеру. Тот делает большие круглые глаза, выслушивает, сопит и приступает к созданию игровой площадки. Уровни у нас большие, в среднем 2 кв. км; с учетом достойной детализации на создание каждого уровня уходит бездна времени (только на компиляцию в финальном качестве в DX8-рендере — от 40 до 60 часов). Слепив первую вариацию уровня, левел-дизайнер проводит сверку с гейм-дизайнером — и, скрипя зубами, переделывает. Затем уровень передается в проворные руки геймплей-программиста. Именно от этого человека зависит fun factor да и (во многом) общее впечатление от игры. Поэтому геймплей-кодеры — люди, к которым мы относимся с не меньшим трепетом, чем к гейм-дизайнерам (пыль сдуваем!). А они тем временем программируют на уровнях сюжетные составляющие, заставляют персонажей и монстров появляться в нужном месте в нужный час и делать то, что от них требует гейм-дизайнер. Сам гейм-дизайнер тоже не дремлет, продумывает интересные мелочи, прячет «пасхальные яйца», раскладывает приятности — ради вящего удовольствия игрока. По ходу работы уровень проходит постоянный тестинг и неоднократные доделки-переделки, иногда весьма серьезные: здесь должна стоять стена, там надо передвинуть на полметра ржавый «Запорожец», тут дверь прорубить, а где-то убрать завод и поставить железнодорожную станцию, как того требует обновленный сюжет... Во всей этой череде бесконечных переделок-усовершенствований очень важно уметь найти общий язык с коллегами; слаженная команда — 50% успеха.

Вас интересует техническое описание процесса? Пожалуйста. Для создания уровней в S.T.A.L.K.E.R. мы сконструировали собственный редактор, позволяющий воплотить дизайнерскую фантазию любой сложности. Прежде всего левел-дизайнер создает площадку под уровень, задает его территориальные границы, а также степень колебаний ландшафта (впадины и высоты). В удобном (для себя) пакете (Maya, Lightwave, 3D Max) дизайнер





отпечаток глобальности: поиск важной информации или пропавшего человека. Это задачи сверхуровневого класса, их зачастую не выполнишь в пределах одной локации. Впрочем, игре это не мешает — все локации соединены в одну глобальную карту, поэтому разделение на уровни в большой степени условность. И хотя в случае с сюжетными заданиями мы будем настоятельно подсказывать игроку, куда бежать, чтобы их выполнить и тем самым продвинуться по сюжету, заставлять делать все в точности с предписаниями мы не имеем права. Игрок волен податься совсем в другую сторону, подобрать десяток-другой случайных заданий по пути, выполнить пару-тройку из них, заработать денег, исследовать мир...

Но, несмотря на все это, для себя мы, конечно, планируем уровни от и до: что должно произойти, какие переломные сюжетные моменты должны раскрыться. Отследить сюжетные ниточки, их переплетения и логическую взаимосвязь — это целая наука! С этой целью у нас имеется (для внутреннего использования) распечатанная огромная карта Зоны, с нанесенными символами, значками, короткими описаниями, дающими полное представление о сюжете игры. По этой карте можно отследить, где игрок впервые встретится с ужасающим Кровососом, примет на грудь стакан в баре сталкеров, получит защитный костюм для прохода к центру Зоны, прокатится на «Ниве»...



Александр Мишулин,
креативный директор, Nival Interactive

Игровых процессов внутри одной игры может быть великое множество. Мы разделяем

создает геометрию, причем любой сложности (движок X-Ray не ограничивает нас BSP-алгоритмами и прочими неудобствами). Затем геометрия экспортируется на созданную карту уровня. Получается базовая заготовка. Приступаем к озеленению: расставляем «природу», добавляем объекты детализации. Выставляем свет: глобальный источник освещения, локальные (динамика и статика). При огромных пространствах уровней, заходах в in-door-участки просто грешно заставлять процессор обсчитывать все то, что глаз игрока не увидит. Поэтому быстренько расставляем сектора и порталы, которые обеспечат отсечение ненужных кусков уровня в определенные моменты игры. Также не забываем про звук: указываем участкам уровня, какие звуковые эффекты нужно проигрывать при их прохождении (включая типы поверхностей, по которым ступает игрок). В общем и целом — всё; можно компилировать. Для тестовой прогонки существует компиляция в низком качестве, самая быстрая. Ее зачастую и используют, когда впервые отдают уровень в лапы гейм-дизайнера и геймплей-кодера. Эта пара в свою очередь прикручивает к уровню AI-сетку, запускает туда монстров и NPC, добавляет интерактивные объекты, физику и машины, отыгрывает геймплей.

Отличие уровней друг от друга обдумывается на этапе планирования. Зачастую уровни затачиваются под определенный тип геймплея: есть уровни просторные, исследовательские, есть узкие, быстрые — для динамичного экшена или езды на машине. Геометрия, монстры и вкусности выставляются в ассортименте и соответствии.

Цель уровня? В работе над S.T.A.L.K.E.R. мы разделяем задания сюжетные, побочные и случайные. Сюжетные — в меньшинстве, однако несут





вверху **«Стальные монстры».** Слева — прототип, справа — «финальная сборка». Долгий путь, не правда ли?

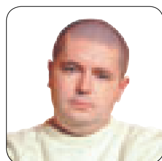
регулярные, редкие и уникальные игровые процессы. Пример обычного игрового процесса: удар мечом по монстру, смерть монстра. Процесс более высокого уровня: за убитого монстра дают очки опыта, ты получаешь новый уровень. Третий уровень: ты выбираешь одну из новых способностей. Зачем? Чтобы лучше убивать монстров. Процесс зациклился. Другой регулярный процесс — открывание сундуков. На каждом уровне у нас должно стоять N сундуков, их можно открыть и посмотреть, что в них лежит.

Мы всегда начинаем с геймплей-листа — это файл в формате .xls, составляемый на этапе pre-production и формализовано описывающий игровой процесс. Там есть все: от количества сундуков на каждом уровне до моментов появления новых возможностей, интерфейсов и так далее. Это архитектура игры. Шаблон этого документа модифицируется в зависимости от проекта и требований гейм-дизайнера, но его идеология и базовое наполнение для всех игр «Нивала» на протяжении последних четырех лет неизменны. Этим документом пользуются дизайнеры миссий; точнее, они обязаны им пользоваться. В документе написано, что на этом уровне должно быть три сундука, — умри, но эти три сундука на уровне придумай! Вот пример: в «Проклятых землях» у монстров можно воровать. Следовательно, нужно было позаботиться о том, чтобы было что воровать. Тестеры жаловались, что воровать нечего. После чего данный пункт попал в геймплей-лист, и все дизайнеры целую неделю рассовывали по монстрам разные полезные вещи в соответствии с тщательно выверенным списком. А в Silent Storm дизайнерам уже ставилась вполне конкретная задача: сколько, чего и где должно лежать.

ГЛАВА ПЯТАЯ,

в которой коллективный автор сетует на стереотипность мышления стратегических разработчиков. В RTS счет «этим маленьким отличиям» идет на граммы. Походовые стратегии, вроде Heroes of Might and Magic или Europa Universalis, отлиты в бронзе, которая уже успела покрыться благородной патиной. Владеют ли разработчики практиками преодоления стереотипов в собственной голове? Кто-то сказал: «надо играть в игры других жанров»... Что еще? А может, не стоит отступать от канонов?

Кому как, конечно, но нам, дорогой редакции, просматривающей десятки игр ежемесячно, страшно надоели игры-близнецы, чьи авторы раз за разом копируют древний образец, увеличивая лишь количество полигонов в моделях, размеры текстур и цифру в названии игры. Сколько можно?! С другой стороны, понятно, что выбросить накопленные удачные идеи — значит обречь игру на быструю и бесславную гибель. Как найти компромисс? И, что еще интереснее, как сломать стереотип, а после этого продать-таки получившуюся, пусть сколь угодно гениальную, игру издателю? Ведь у того от одного слова «нововведение» рука автоматически застегивает бумажник потуже, чтобы ни в коем случае не рисковать! Хотя случается всякое, и чудеса регулярно происходят — достаточно взглянуть на Katamari Damacy, чтобы в этом убедиться. Но — как это делается?



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

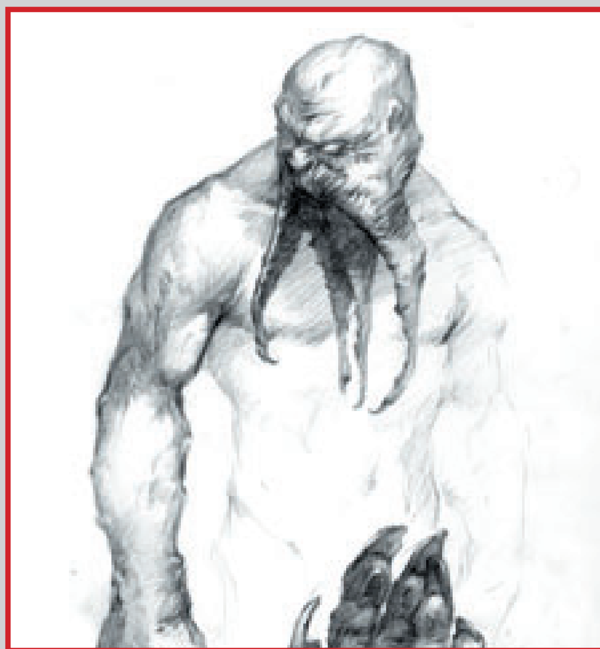
Практики слома стереотипов у нас такие же, как у других творческих людей. Играть в чужие игры и читать умные книжки — способы механистичные, не способные дать настоящих результатов, если внутри тебя живет страх. Страх в очень общем и всепроникающем смысле. Например, страх быть непохожим. Все это имплантируется социумом в первые же годы нашей жизни и с этими негативными импринтами крайне тяжело бороться. Но, боюсь, я тут рискую слишком отойти от темы. Поэтому ограничусь тривиальными словами, ничего не объясняющими, если они уже не понятны: отказаться от стереотипов может только проснувшийся, осознающий себя человек. Не робот. И ни в коем случае не личность, ибо именно личность состоит из буферных стереотипов.

Насчет «надо ли отступать от?..» По-моему, очень важно понимать, для кого все это делается. Подчас за сломом стереотипов принимается смещение фокуса с целевой группы. И такие попытки проваливаются. Для меня очевидно, что стратегии — это в первую очередь игры для логиков, людей с развитым семантическим контуром. Там свои законы и свои крючки. Нет смысла пытаться привлечь к стратегиям людей с базовым эмоциональным контуром или этиков. Это не их площадка по определению. Поэтому отступать от канонов обязательно нужно в рамках понимания сущности пользователя. Сажать его на такие рациональные левополушарные приманки, которые трудно не заглотить. Почему в Германии так популярны именно стратегии? Потому что там полно структурных логиков. У каждой нации свой типо-коктейль.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

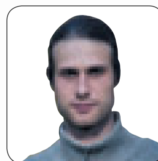
Отступать или не отступать от стереотипов зависит целиком от конкретного проекта, тут общих рекомендаций быть не может. Для одной игры точное следование канонам — залог успеха, для другой — путь в никуда. Практики ломки стереотипов могут быть самыми разными, но в любом случае это «экстремальный спорт». Если вы задались целью сломать даже самый ма-а-аленький стереотип, будьте готовы сразиться с частью собственной команды, родным продюсером, издательством, игроками. Даже в случае вашей убедительной виктории многие



вверху S.T.A.L.K.E.R. По раннему эскизу, изображающему Кровососа, видно, какие черты его внешности станут характерными и запоминающимися. Конечно же, лавкрафтианские щупальца вокруг пасти!



Игра должна подводить к краю определенного жанра, но не выбрасываться из него, иначе — ваша «Левая резьба». А нам такой хоккей не интересен.



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Средства борьбы со стереотипами — игры других жанров или другой эпохи, книги-музыка-кино. Профессиональный дизайнер должен постоянно ходить и смотреть вокруг через очки «как бы из этого сделать игру». Большинство идей сразу отправляются на помойку, но задача не в том, чтобы выдавать на-гора креатив, а в том, чтобы расшатать фильтры. Но. Стереотипы — безусловная данность и скелет жанра. И этим полезны. Жанр ведь вообще устойчивая конструкция, с довольно жесткими правилами. Даже экспериментальную игру стараются засунуть в какой-нибудь жанр. Трудно иметь в журнале раздел рецензий для игр «вне жанра». Если игра не попадает ни в один жанр, это означает одно из двух: либо это никому не нужно, либо это золотая жила, на которую еще никто не набрел. Но жила обычно находится довольно далеко от границ жанра. Сразу за порогом обычно пустая порода, туда не идут, потому что знают об этом.

Выйти за рамки жанра «чуть-чуть» — неправильно. Надеяться найти некий «локальный оптимум» за счет шага влево, шага вправо — несерьезно; скорее всего, получится неудобоваримое. Скорее всего, чтобы выйти за рамки жанра, нужно прыгнуть туда, куда никто не ходил, — возможно, там золото. Вспомним The Sims. Но это гигантские затраты и гигантские риски.

игроки останутся «непокоренными» вашими нововведениями и будут в ночной тиши грызть дощатый пол форумов, умоляя вернуть все на круги своя или проклиная вас и ваших родственников до седьмого колена. Я говорю даже не о каких-то серьезных вещах вроде концепции «терраморфинга» (или «терраформинга»?), а о банальной перестановке привычных кнопок в интерфейсе, чье местожительство знакомо игроку с детства.

Способы ломки стереотипов могут быть самыми разными и не обязательно находящимися в сфере игрового дизайна. Как пример приведу музыкальное оформление «Сталинграда»: для того чтобы убедить продюсеров игры, руководителя проекта и команду в том, что гитарно-рифовые композиции металл-бэнда «Скафандр» это ИМЕННО ТА МУЗЫКА, КОТОРАЯ НАМ НУЖНА, потребовалось немало времени и усилий.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

Делая клон WarCraft III, получить неиграбельный прототип не трудно, а ОЧЕНЬ ЛЕГКО. См. клоны WarCraft и StarCraft четырехлетней давности, когда японские и корейские игровые студии выдавали их в бесконечном количестве. Можно даже найти парочку, чтобы насладиться глубиной падения дизайнерской мысли. Чистый клон может сработать в случае большой нехватки на рынке похожих игр. Например: вы прошли игру, она очень короткая и вкусная, — тогда это может сработать. Иначе полный провал. Игра должна отличаться — и визуально, и геймплеем.



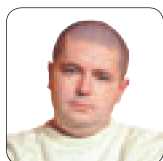
ГЛАВА ШЕСТАЯ,

В КОТОРОЙ КОЛЛЕКТИВНЫЙ АВТОР СПЕВА НАЧИНАЕТ СОМНЕВАТЬСЯ В УМСТВЕННЫХ СПОСОБНОСТЯХ ИГРОКОВ, А ЗАТЕМ И САМИХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОВ. В КАКОЙ МЕРЕ УМСТВЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ (ШИРОКОЙ) АУДИТОРИИ (КАК ИХ СЕБЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ДИЗАЙНЕР) ЯВЛЯЮТСЯ ОГРАНИЧИВАЮЩИМ ТВОРЧЕСТВО ФАКТОРОМ? САМОСТОП СУЩЕСТВУЕТ? ОН НЕОБХОДИМ? ОБУЧАЮЩИЕ МИССИИ, ТЬЮТОРИАЛ — НЕОБХОДИМОЕ ЗЛО ИЛИ РУДИМЕНТ, КОТОРЫЙ ОТОМРЕТ ЧЕРЕЗ ГОД-ДВА, КОГДА НОВАЯ ШКОЛА «ДИЗАЙНА ДЛЯ ДОМОХОЗЯЕК» НАБЕРЕТ СИЛУ? НУЖНО ЛИ БЫТЬ КАСПАРОВЫМ, ЧТОБЫ ПРИДУМАТЬ ШАХМАТЫ? СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ, КАК БЫ НИ СТАРАЛИСЬ НЕКОТОРЫЕ ТОВ. РАЗРАБОТЧИКИ, ВСЕ ЕЩЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ЗАБАВА. КАКИМИ УМЕНИЯМИ И ВНУТРЕННИМИ РЕСУРСАМИ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ДИЗАЙНЕР, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ИГРУ, ИНТЕРЕСНУЮ ДЛЯ ЛЮДЕЙ, ВПОЛНЕ ВЕРОЯТНО, ПРЕВОСХОДЯЩИХ ЕГО В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ РАЗВИТИИ? ДОЛЖЕН ЛИ ДИЗАЙНЕР «МАТЕМАТИЧЕСКИ» РАЗДЕВАТЬ СВОЮ ИГРУ ДО ГОЛЫХ ФОРМУЛ, ВИДЕТЬ ЕЕ ХОДЫ-ВЫХОДЫ НАСКВОЗЬ? ВОЗМОЖНО ЛИ ЭТО? НЕ УБИВАЕТ ЛИ ЭТО ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА ИГРУ?

Напоследок давайте чуточку о личном, ладно? Гейм-дизайнер просто обязан быть на голову умнее своих игроков, чтобы предвидеть каждый их шаг, упреждать его, причем миллионом разных способов. Не приходится ли брать самого себя за руку — и злобно рубить под корень собственные гениальные идеи, зная умственные способности аудитории, понимая, что вам это было бы в самый раз, а вот он, рядовой потребитель с соплей в носу, не поймет-с, не оценит? Его еще учить и учить, тьюториалами подкармливать (кстати, расскажите — как вы к ним относитесь, как используете в своих играх?), за любое осмысленное действие вознаграждать, а за неправильное — наказывать... Или все не так уж плохо? Вообще, вы хорошо знаете тех людей, для которых работаете? А откуда?

А также: расскажите, пригождается ли вам собственный игровой опыт в работе? Нужно ли быть Каспаровым, чтобы придумать шахматы, или интеллект — тоже разный, и создание игры не имеет ничего общего с талантливой игрой в нее?

Что, если взглянуть еще чуть шире, должен знать и уметь гейм-дизайнер? Может ли он работать для тех, кто ему нравится, или обязан выполнять то, что говорят маркетологи? Вы лично — как работаете?



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Какие еще «умственные способности аудитории»? Что за снобизм? За руку берут продюсер и пиэм (product manager. — *Прим. ред.*). В исключительных случаях продюсер может даже жить внутри дизайнера. В минуты осознания им истинной природы потребителя. Настоящий продюсер — очень тупой. Он не знает, что такое умственные способности широкой аудитории. Но он понимает, что ей понравится.

А Каспаровым быть не нужно. Одни строят храм и выкладывают мозаику, другие охаживают паству с дымящейся сумочкой, а третьи молятся и покупают свечки. Все при деле. Стратегические игры всегда останутся освежающим соком для передних долей коры головного мозга одомашненных приматов. Не нужно пытаться удобрять ими рептильный мозг эмоций, это нерентабельно. Создание игр — это не соревнование с игроками на величину IQ. Важна ступень эволюционного развития, а это совсем другое. Заинтересовать тех, кто уже впереди тебя, вряд ли возможно. И, да, математика это священный посох настоящего гейм-дизайнера. Им он освещает суть виртуальных вещей.



Петр «Amicus» Прохоренко,
гейм-дизайнер,
Lesta Studio

Четко осознающему свое место в профессии и жизни дизайнеру нет нужды с кем-то себя соотносить — у него есть своя аудитория, для которой он работает. Она, ее чаяния и желания и накладывают отпечаток на его работу, задают ему ограничения. А умственные способности и предпочтения действительно широкой аудитории мне неведомы. Не может же врач исходить из средней общебольничной температуры, прописывая курс лечения своему пациенту.

Брать самого себя за руку нужно, когда необходимо перестать генерировать новый контент, остановиться и довести все дело до логического завершения, то есть до выхода игры «в люди».



вверху S.T.A.L.K.E.R. В ту пору, когда второй частью названия было «Oblivion Lost». Огромные открытые пространства — всегда тяжелый выбор и большой challenge для команды.



вверху S.T.A.L.K.E.R. С самого начала в GSC знали, в какой нервный узел потребителей нужно метить. Стивенкинговский прием — пугать ужасом, разворачивающимся среди обыденности, — сработает и в КИ. Что? Люди от 25 до 45, помнящие серпы и молоты, по последним исследованиям, составляют более половины всей аудитории. В любом случае панельные дома этой серии привычны всем.

Быть на голову выше аудитории? А зачем дизайнеру может понадобиться ставить перед собой такие странные задачи? Дизайнер игры, безусловно, должен быть образованным и интеллектуально развитым человеком — вся его профессиональная деятельность построена таким образом, что другим тут не место. И потом, личность создателя настолько сильно преломляется его творением, что зрителю (читателю, игроку) и не разглядеть, кто там, по ту сторону зеркала. Да и какой прок от осознания того факта, что Ван Гог был полусумасшедшим безработным пьяницей?



Илья Стремовский,
гейм-дизайнер,
Nival Interactive

Ограничения аудитории — не ее умственные способности, а возможность и желание практиковаться. Например, если я посмотрю запись того, как играет чемпион мира по WarCraft III, то, скорее всего, пойму, что он делает, но далеко не факт, что смогу и захочу тренироваться столько, сколько нужно, чтобы достичь его уровня. Брать себя за руку необходимо именно по этой причине, иначе бОльшая часть игроков не будет способна справиться с игрой. У нас был случай, когда дизайнер карты утверждал, что она проходится одним кликом мыши, и для него это было действительно так, но все игроки на плейтесте испытывали проблемы!

Шахматы, кстати, придумал не Каспаров. И этот человек сыграл со всем миром злую шутку. Он поставил задачу, для которой несколько тысяч лет не было никакой практической возможности найти решение. Даже сейчас в общем случае решения нет. Компьютеры переигрывают человека, но «решить шахматы» они не в состоянии. В



этом и есть решение. Надо ставить сложные задачи, а для этого, да, нужны голые формулы, плюс плейтесты на Каспаровых, если стоит задача сделать игру именно для Каспаровых. Конечно, для дизайнера это игру убивает. Иногда навсегда, но чаще — стоит отдохнуть, и опять можно играть.

Тьюториал — эффективное, но не очень изящное решение. И проблема здесь даже не в том, что он не интегрирован в основной игровой процесс, а в том, что если его намертво интегрировать, то будет сложно тем игрокам, которые и так все знают. Вместесте с тем WarCraft III в сингле — во многом тьюториал для многопользовательской версии. И, может быть, тогда, когда мультиплейер станет стандартом, это будет самым органичным решением.



Александр Мишулин,
креативный директор,
Nival Interactive

С тьюториалом есть проблема — начинать им игру очень неудобно. По всем законам, начинать надо с чего-то очень яркого, взрывающегося, большого, а мы еще камерой управлять не умеем. Тут на память приходит первый бой из Final Fantasy IX: главный герой бежит по мосту, раскидывая в сторону маленьких монстриков, а потом сталкивается с боссом уровня, огромным, страшным, который с первого удара радостно списывает половину хитов. Босс очень атмосферный, бьет больно, но бьет путем уполовинивания хитов. Я заметил это случайно. И это гениальное решение — потому что страшно, но проиграть ему невозможно, последний хит он не выбьет никогда... А так — надо отталкиваться от аудитории. На кого ориентируемся? Если мы делаем игру для хардкорных поклонников походовых стратегий вроде EU, тогда подойдет выделенный тьюториал с подробным учебником, разделенным на главы. Если игра предназначена казуалам — встроенный тьюториал, который плавно, вместе с сюжетом вводит игрока в процесс.



Андрей Прохоров,
руководитель и главный художник
проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

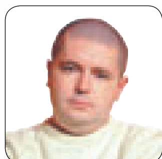
Хороший гейм-дизайнер? В первую очередь это общая эрудированность, подвижный склад ума, увлеченность, «пунктик» на играх, коммуникабельность, чувство юмора. Хорошее знание компьютера и прикладных программ. Желание учиться. В случае ведущего гейм-дизайнера — организаторские способности и умение аналитически оценить и изложить на бумаге план действий.

Задачи — в зависимости от уровня гейм-дизайнера — лежат в пределах от создания Идеи (и ее курирования на всем протяжении проекта) до реализации частных целей и маленьких идей в конкретных сценках, скриптах, игровых ситуациях.





вверху **S.T.A.L.K.E.R.** Без отлетающих гильз в наше время игру не пустят ни в один приличный дом.



Андрей «КранК» Кузьмин,
директор,
KranX Productions

Тьюториал вовсе не зло. Просто нужно стараться встраивать его в игровой процесс «без швов». Ненавязчиво. Многие разработчики уже умеют это делать. Хотя действительно дельных тьюториалов, по-моему, мало. Relic в этом смысле особенно хороша.



Алексей Сытянов,
главный гейм-дизайнер
проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World

Настоящий гейм-дизайнер должен уметь из готовых элементов собрать игру — так, чтобы она захватывала. Он может ничего не знать, кроме инструментария, которым пользуется, и тем не менее быть способным «творить геймплей», затрагивающий миллионы. Еще важно понимание принципов функционирования игровой индустрии, законов игрового дизайна, ориентирование в культурных ценностях игроков, понимание сути искусства и его воздействия, не помешают также психология, философия и т.п.

Гейм-дизайнер должен занимать равноправное место в команде и разделять ответственность за результат. Гейм-дизайнер задает начало всему, влияет на большинство процессов разработки и собственно собирает из полуготовых частей то, что должно в будущем стать игрой.

Его задача — придумать и спроектировать то, над чем будет работать вся команда в течение продолжительного времени. Этакий пророк, который предугадает, что будет востребовано публикой через год, полтора, два. Мощная интуиция — приветствуется...

ЭПИЛОГ

Кто бы мог подумать, что наше маленькое и невинное развлечение — попытка выяснить, чем живут сегодня гейм-дизайнеры — принесет такие неожиданные результаты! Всего за несколько лет (впрочем, в нашей любимой индустрии год считается даже не за два, а за целую пятилетку) поменялись не только внешние атрибуты гейм-дизайнера, но и методы его работы. Повзрослевшие компании уже не рискуют совмещением должностей, гейм-дизайнером уже не может быть ни программист, ни художник, ни кто-нибудь другой. Профессионалы воцарились на этом троне, не молодежь в розовых очках, а суровые, опытные люди, понимающие реалии бизнеса. Они, закрыв глаза, мечтают о добавлении небольших элементов с хирургической точностью, их творческий процесс хорошо отлажен, а любимый сеттинг — «здесь и сейчас», но обязательно по «жирной» лицензии.

К технологиям они относятся как к необходимому злу (в конце концов, если у всех вокруг есть физика — без нее не обойтись ни в одном приличном проекте) и твердо знают, что графические красоты — это конфетный фантик, с самой конфетой имеющий не так уж много общего. Настроение игрока они рассматривают на оси «мрачно-празднично», а если вдруг игра возникает из PR-отдела, то даже и не надеются на появление в ней хоть какой-нибудь атмосферы...

Главным в игре сегодняшние гейм-дизайнеры считают не уровни, а хорошо отлаженный баланс и наличие привычных игроку повторяющихся действий, вознаграждающих его усилия. Да и сами уровни, в общем и целом, как-то отошли на второй план — стали не самостоятельными площадками, а частями большой игры, в лучшем случае — сконцентрированными на конкретном типе задач.

Они уже не пытаются выскочить из тесных им рамок жанров, не ищут райских кущ где-то за горизонтом — вместо этого аккуратно подходят к краю жанра, свешивают ножки и тщательно думают, какую бы красотулину в этом месте возвести... И постоянно помнят о своей аудитории — ведь именно так и получаются современные игры, хорошо позиционированные, славно продающиеся...

А теперь — внимание! На этом наши исследования не останавливаются — если вы хотя бы на минуту подумали, что только вышесказанным и исчерпывается дизайнерская жизнь, срочно думайте еще раз! В следующий раз (когда — определимся в процессе) нас ждет немало шокирующих откровений: как и зачем балансируют игры (и нужно ли это вообще), как устроен креативный техпроцесс (и существует ли он в реальном мире), а главное — что ждет гейм-дизайнера в будущем и какие игры мы увидим через несколько лет. Оставайтесь с нами и ждите следующих номеров — мы продолжаем свои атаки на гейм-дизайнеров!



ИНТРОСПЕКТИВА

ашот ахвердян



Об авторе

АШОТ АХВЕРДЯН
Твердо верит, что удачное произведение всегда становится популярным. При этом считает, что множество талантливых вещей так и не нашли свою аудиторию. Услышав предложение объяснить это противоречие, заметно нервничает и делает вид, что не понимает смысла предложенного.

Прыжок веры

«Вы ничего не потеряли»

Пару недель назад журналисты одного зарубежного издания в рамках освещения готовящейся к спуску на воду Civilization IV брали интервью у Сида Мейера. Один из их вопросов касался впечатлений мэтра от с треском провалившегося Master of Orion 3. «Игры не видел», — признался Дедушка Сид. «Ничего не потеряли», — парировали журналюги.

ЖЕЛТЫЙ СИГНАЛ

О подробностях разработки Master of Orion 3 (MoO3) все заинтересованные знали заранее, поскольку открытой информации было более чем достаточно. Крайняя амбициозность игровой механики кружила голову, голоса поклонников сливались в гуле предвкушения, но отдельные скептики осторожно выражали сомнения в успешности игры подобной сложности и запутанности. Затем, примерно за год до релиза, в еще строящемся здании MoO3 треснул фундамент: было объявлено о многочисленных изменениях и упрощениях в дизайне, поскольку собрать и сбалансировать то, что предполагалось заранее, было нереально.

Об этом, между прочим, отлично знают в симуляторном департаменте: любой новый релиз обычно полон ошибок разной степени значительности, и до выхода нескольких первых патчей игру нельзя судить по всей строгости; если же это не просто релиз, а начало новой серии, то к ошибкам относятся еще снисходительнее.

Еще одно: в симуляторном цеху давно привыкли, что всей информации, касающейся механики игры, может не оказаться ни в справочных файлах, ни даже в руководстве. Мануал же в первую очередь объясняет интерфейс и основные функции (обычно на это и уходят положенные полтысячи страниц), а для глубокого понимания надо штудировать дополнительную литературу и сканировать игрофорумы. И даже после этого критикам не приходит в голову после первой брачной ночи с Falcon или Lock On выносить вердикт «очень сложно» и отправлять игру восвояси с «неудом» в зачетке. А с MoO3 именно так и произошло. И дело не в том, что игра плоха, а в том, насколько она не соответствовала ожиданиям публики. Ей надо было родиться под другим именем.

КРАСНЫЙ СИГНАЛ

Главная инновация MoO3-геймплея, управление империей, на первый взгляд не является откровением, в конце концов любая глобальная стратегия дает такую возможность. Так и есть, настраиваемая автоматизация управления империей была и в первом MoO, и в Alfa Centauri так и не увидевшего MoO3 Сида Мейера. В последней есть возможность не только отдавать города под управление губернаторов, но и назначать им одно из четырех приоритетных направлений развития. Но там эта система играла роль необходимых костылей, позволявших на поздних стадиях снять с себя часть обузы микроменеджмента, когда игрок обретает уже непоколебимый перевес и неэффективность управления AI совершенно некритична. Но, в отличие от Alfa Centauri, где империя в сотню городов была характерна разве что для финала игры, в MoO3 сотня планет — это лишь начало, потом их будут ТЫСЯЧИ.

Очевидно, при таком масштабе ни о каком микроменеджменте и речи нет; и здесь игра справляется отлично, трехсотый ход отнимает у нас примерно столько же времени, сколько и тридцатый. Дело в том, что игра впервые рискнула реализовать «вертикаль власти», индирект, где постоянным микроменеджментом занимается AI, олицетворяющий собой органы управления нашей империи. Да, большую часть решений этого AI мы, спустившись на микроменеджмент-уровень, можем изменить, но ввиду гигантского масштаба игры мы даже теоретически не можем делать это все время. Обнаружив это, большая часть игроков просто отдавали игру на откуп AI, лишь нажимая на кнопку «конец хода». Интереса в этом, как вы догадываетесь, совершенно никакого.

Почему? Потому что в MoO3 игрок должен взять на себя управление именно структурами власти, этим AI. Определять общую стратегию, отдавать распоряжения, контролировать их выполнение, вносить коррективы для достижения желаемого результата; прямое же вмешательство в микроменеджмент обычно служит каким-то экстренным локальным целям. А если самоустраниться, AI будет делать, что умеет, но никогда не сможет угадать, чего именно от него хотели.

И тут игрока подстерегает еще одна ловушка: для того чтобы управлять AI, надо детально знать механику игры.

ЧЕРНАЯ МЕТКА

Игрок хочет строить новейшие боевые корабли (гигантские!) и не понимает, почему губернаторы закладывают старые маленькие. Он негодует, вручную перебирает планеты, отменяя местные приказы и сетуя на бестолковость AI. А губернатор не может взять в толк, что происходит. На его планете, чья индустриальная структура дает всего 10 очков производства (ОП), закладывают гигантский суперкорабль на пять тысяч ОП. Да, вливанием денег можно заставить экономику работать в авральном режиме. Но смотрите: на оплату первых десяти ОП уйдут всего десять кредиток (один к одному), а вот следующие 10 стоят уже в два раза дороже, поэтому 20 ОП в сумме обойдутся в 30 кредиток. Стоимость аврального труда растет и дальше, вплоть до шестикратной, поэтому корабль, и так безумно дорогой, выходит в буквальном смысле золотым. И это либо начисто опустошит казну, если попытаться сделать корабль быстро, либо производство растянется на столь долгое время, что в момент своего выпуска корабль безнадежно устареет. Да и вообще, мы же, кажется, ни с кем не воюем?

Между тем с подчиненными просто надо поговорить! Можно давать общие указания, касающиеся всей империи. В приоритетном направлении «Мир и процветание» губернаторы заняты мирным строительством, а предел расходов на военные нужды не превышает 10%. В случае «Священной войны» экономика встает на милитаристские рельсы, и одни только военные расходы выливаются в треть бюджета. Но главное — рычаги точного, выборочного воздействия. Так, каждой планете можно назначить по паре характеристик (из списка в десятка полтора-два). Скажем, «Тыловая» и «Исследовательская». Или же «Только что колонизированная» и «Аграрная». И для каждой такой группы планет, проходящей по той или иной классификации, можно в любой момент указать до трех приоритетов развития. Скажем, если ваши горнодобывающие планеты выдают куда больше ресурсов, чем нужно, можно приказать губернаторам бросить часть сил на что-нибудь другое — будь то развитие инфраструктуры, повышение морального духа или военные нужды.

Но чтобы всем этим оперировать, необходимо разобраться в системе налогов (как местных, так и имперских) и субсидий, составляющих основу экономики.

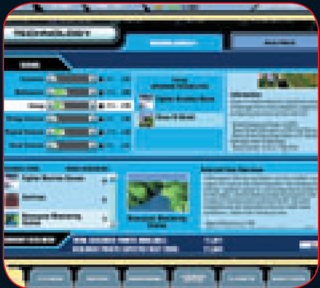
И это только начало: эффективность любого производства зависит прежде всего от количества народа, населяющего данный конкретный регион планеты, от природного типа этого региона, от того, какая именно раса в нем обитает, ибо для одних это может быть райское место, а другие без скафандра с обогревом не смогут и шага ступить. А потом игрок вдруг заметит, что на данной планете рождается народу больше, чем умирает, а население при этом уменьшается... А потом выяснится, что миграция населения (да, они уезжали, им не нравились высокие налоги и условия жизни) может происходить не только между планетами вашей империи, но и между любыми двумя планетами, находящимися в одной системе, и выяснится это, конечно, только тогда, когда раса Харвестеров, этих галактических Чужих, сперва поселится в пустынном районе вашего дома, затем начнет поедать ваших аборигенов (из-за беспорядков производство, конечно, сперва резко упадет, а потом и вовсе скукожится)... После чего, когда местное население будет съедено, Чужие, проявляя недовольство (нет пищи!), начнут расселяться по другим планетам вашей империи... Но вы ведь можете использовать и этих обжор: постройте на населенной ими планете колонизационный корабль (а им командует именно та раса, что его произвела, а не основная раса империи) и высадите его где-нибудь в приграничной системе любимого недруга — чтобы эти жуткие паразиты проникли и туда...

ЗА СИНИМ ГОРИЗОНТОМ СОБЫТИЙ

И чтобы разобраться во всем этом (а также прочих бесконечных хитросплетениях MoO3 — скажем, в дизайне военной техники), надо очень сильно захотеть. Сама же игра, увы, внятно преподнести себя неспособна: подобно симуляторным соседям, Master наделен совершенно издевательским обучающим режимом. Вот только в сим-кругах это принято прощать, а тут...

Когда-то стратегии и симуляторы росли бок о бок, и это было время упоительного экстенсивного развития. Игры становились все глубже, все интереснее, все сложнее, но теперь они разошлись. И, в отличие от симуляторов, стратегии не умрут, потому что они заглянули в бездну и повернули назад.

Хотя, наверное, стоило прыгнуть.







вверху Master of Orion 3. После редизайна в научном дереве осталось лишь шесть дисциплин, хотя ранее в каждой предполагалось еще по дюжине субнаук, что позволяло бы детально настраивать пути развития. Тотальное упрощение дерева открытий фактически лишило его смысла.
в центре Sid Meier's Alfa Centauri. Кажется, это была последняя действительно амбициозная игра мэтра. Потом наступило время гольфа.
внизу F-19 Stealth Fighter. Дедушка Мейер оставил значительный след и в авиационной промышленности.

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



жанр **Художественный шутер**
платформа **PC (Windows XP)**
разработка **Ни за что не поверите — «Бурут»**
издание **«Руссобит-М»**
дата релиза **2006 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 2000 (рек. Pentium 4 3200), 512 Мбайт ОЗУ (рек. 1 Гбайт), Direct3D-видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт)**

игра 01

«ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ» (бета-версия)

АШОТ АХВЕРДЯН

Спасение бессмертной души рядового Штольца

Зубы на шее. — Тибет как рассадник мировой мизантропии. — Нечеловечески крича, проносится герой по жизненным перипетиям. — Если утром вы почувствовали запах напалма, проверьте свою кожу на предмет обширных ожогов. — Раздирая репутацию.

Карл Штольц, человек-асфальтоукладчик, мясорубящая бетономешалка, за широкой спиной которого способны поместиться не только силы немецкого Сопротивления (альтернативная история, друзья), но и все остальное прогрессивное человечество; герр Штольц, рычащий саблезубый монстр, в шкуре которого так приятно находиться.

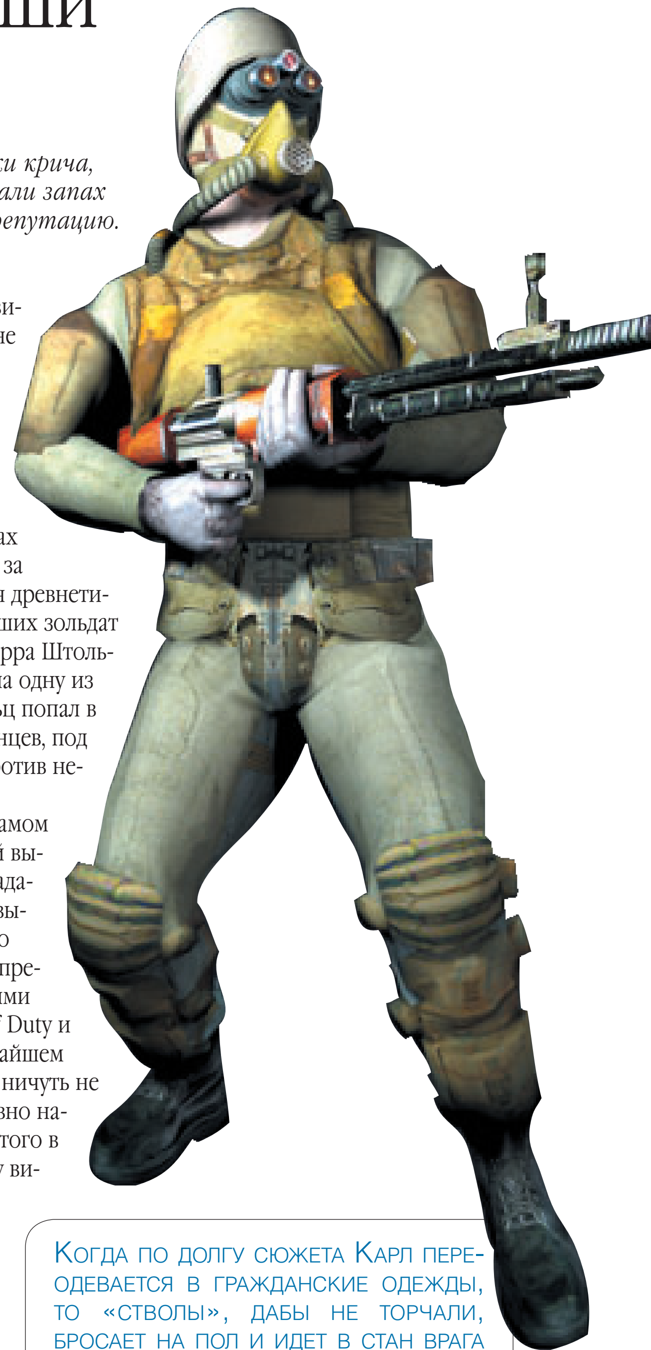
Герр Штольц всегда окружен беснующимся МЯСОМ и нескончаемой КРОВИЩЕЙ, и хотя в тех местах, куда он приходит, поначалу может быть чисто, сия чистота обманчива, ибо за ней — ужасные тайны и таинственные ужасы порабощения человечества, и лишь Герр Штольц способен вскрыть нарыв третьего по счету рейха на теле Вселенной, сбить повышенное давление точечным кровопусканием.

Как летная, так и модель повреждения врага весьма и весьма приближены к природе. Миролюбивый выстрел в ногу роняет противника наземь, гад сперва силится прийти в себя, потом, еще будучи спеленатым шоком, встает, даже не успев осознать ранения в частности и собственной невероятной хрупкости в целом, и такой подлец втройне опасен, ибо оказывается обычно у нас за спиной, а у зверя-подранка есть лишь одна цель, и смыкающая у вас на шее клыки тварь не обращает внимания более ни на что, кроме последнего средства контроля — выстрела в область внутриголовного мозга. Дырища в черепе, брызги чего-то красного по сторонам, каска слетает в сторону, неприятель оседает на пол, а душа его летит реактивно в ад.

Контуженный близким разрывом гранаты, но не схвативший осколков в тельце, зольдафон уходит в состояние глубокого шока: он дрожит, обхватив голову руками, словно пытаясь удержать стремящиеся вылететь наружу барабанные перепонки, и в таком состоянии не видит ничего. Его даже жалко, но не очень сильно — раньше надо было выбирать сторону, за которую сражаешься, понял?!

Герр Штольц этот выбор в свое время сделал и тоже ошибся. И настигла его справедливая кара, и, сражаясь в рядах Вермахта, он был убит борцами за правое дело. Но нацисты, обретя древнетибетский способ превращать павших зольдат в послушных зомби, оживили герра Штольца, и тут судьба-злодейка сыграла одну из своих загогулин, и зомби Штольц попал в руки и под влияние сопротивленцев, под чьим руководством повернул против недавних хозяев. Ох.

Да, мы слышим вас! Я, игрок, в самом деле безмозглый зомби, готовый выполнять любую поставленную задачу, лишь бы только собственно выполнение было интересно. А оно интересно! Любой WWII-шутер прежде всего сравнивают с маститыми соплеменниками образца Call of Duty и Ко. И любопытно, что при ближайшем знакомстве «Восточный фронт» ничуть не напоминает Те Самые игры, словно намеренно их сторонясь; вместо этого в игродизайне едва ли не повсюду видится влияние — осмелюсь ли произнести? — Half-Life 2. И дело даже не в том, что в «Восточном...» тоже множество скриптовых сцен (ведь эта черта вообще характерна для современных шутеров), речь об общей удивительной проду-



Когда по долгу сюжета Карл переодевается в гражданские одежды, то «стволы», дабы не торчали, бросает на пол и идет в стан врага безоружный. Настоящий зомби!

Подстреленный гитлеровец, вываливаясь из окна, падает на оголенные провода и озаряет окружающие пространства праздничными электрическими искрами.



манности одиссеи игрока, когда его поход состоит из множества мини-эпизодов, и у каждого свои особенности, свой ритм, и из сочетания этих мини-сцен складывается игра — куда большая, чем сумма частей. Раз — лихорадочная стрельба в нагнетающем клаустрофобию бетонном лабиринте, где каждый следующий враг возникает прямо перед носом и нажимаешь на курок скорее от нервов; два — пустой коридор, в который внезапно, высаживая окна, впрыгивают с канатов автоматчики; три — нервный дистанционный бой с надсмотрщиками в многоэтажной тюрьме, а затем — четыре — попытка отбиться от освободившихся зомби, которые готовы загрызть, зацарапать, которых много и которым неведом страх; пять; шесть...

При этом большая часть гадов — вовсе никакие не зомби, и инстинкт сохранения у них работает безотказно. Они не выходят из-за угла, а, показавшись в дверном проеме и увидев нашего герра с недвусмысленно дымящимся стволом в руках, ныряют обратно в безопасность и, будьте уверены, больше оттуда не выглянут, приглашая уж-лучше-вы-к-нам на гостеприимный пулеметный огонек. Они используют укрытия, они меняют позиции, они умеют вести огонь на подавление, при возможности применяют обходные маневры, бесцеремонно забрасывают гранатами пристроившегося за чем-нибудь пуленепробиваемым героя...

Очевидно, в таких условиях в честной борьбе победить нельзя ровно по той же причине, по которой в реальной жизни в одиночку не выигрывают войну. Поэтому мы играем нечестно: в то время как противнику для вечного успокоения достаточно одной пули в лоб, герр Штольц запросто принимает три десятка, потому что он СУПЕРСОЛДАТ-ЗОМБИ-УБИЙЦА. Да, он таков. Да, по отношению к врагу это жестоко, это несправедливо, но зато интересно!

Исключительно приятная черта «Восточного...» — все, что связано с оружием. «Стволов» множество, и самых разных, но, как это принято в современных играх, все «пушки» сразу не унести, хотя подъемная сила герра Ш. все равно превышает возможности простого смертного. Наш зомби-парень способен таскать лишь по одной единице каждого вида: пистолет, винтовка (полезнее всего с оптическим прицелом), автомат, что-нибудь тяжеленькое вроде базуки и, конечно, гранаты. И все это — подлинный сувенир — отлично сбалансировано, даже гранаты, что сущая редкость; и вообще, у разных «стволов» заметно отличаются характеристики, будь то убойная сила или же кучность стрельбы.

Еще одна вещь, заставляющая вспоминать HL2, — «физика». Можно найти какую-нибудь деревянную конструкцию и автоматными очередями крошить в щепки доску за доской, наблюдая, как карточный домик перекашивается и валится. Стреляем в бочку с горючим, и она, понятно, взрывается — разбрасывая вокруг брызги горящего бензина, которые, попав на дерево, запаливают последнее, попав на одежду — приводят к ожогам (обычно несовместимым с жизнью), попав на другую бочку — взрывают ее, но только в том случае, если хватает температуры. Самое сильное личное впечатление — случайное попадание в какой-то баллон. Огромное давление выталкивало газ из пулевого отверстия, и получившийся гейзер исполнял роль реактивного сопла, заставлявшего упавший баллон подпрыгивать на полу, хаотично крутясь вокруг своей оси. Выглядело это удивительно натурально. Жаль, повторить не удалось — при следующих попытках баллоны то взрывались, то получившиеся «гейзеры» были недостаточно мощно или же не в том направлении.

Такая «физика» сподвигла и на ряд дизайнерских инноваций. К примеру, «щит времени» — уникальная возможность герра Штольца создавать вокруг себя сферу, в которой останавливается время. К пресловутому рапиду это не имеет никакого отношения — просто пули, как входящие, так и исходящие, замирают в этой сфере, до тех пор, пока не кончится действие «щита» или же Штольц не отойдет в сторону, и тогда пули продолжат движение по своим траекториям. То есть, да, можно включить «щит», высунуться, выстрелить — и укрыться обратно. И это еще не все...

Ладно, признайтесь, вы же ни слову не поверили из того, что тут написано? Никуда не деться от того факта, что на «Восточный фронт» заранее поставлено клеймо «От авторов «Златогорья» и Kreed». Я бы на вашем месте точно не верил чужим рассказам; и остается только надеяться, что девелоперы перед релизом выпустят демо-версию, что самым лучшим образом скажется как на репутации игры, так и самого «Бурута».

игра 02

жанр **Утомительная FPS**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox**
исполнительный продюсер, режиссер **Рэнди Пичфорд (Randy Pitchford)**
арт-директор **Брайан Мартел (Brian Martel)** | ведущий аниматор **Лэндон Монтгомери (Landon Montgomery)**
ведущий художник **Джереми Кук (Jeramy Cooke)** | ведущие программисты **Патрик Дюпри (Patrick Deupree), Стив Джонс (Steve Jones)**
разработка **Gearbox Software**
издание **Ubisoft** | издание в России **«Бука»**
дата релиза **Октябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Гауптвахта

Режиссерская версия. — Два сапога. — Истеричная историчность. — Разбитое зеркало. — Сумасшествие Хартсока. — Крутятся диски.

Brothers In Arms: Earned in Blood (EiB на картах генштаба, www.brothersinarmsgame.com/uk/earnedinblood/index.php) — не триумфальная эволюция серии и даже не ее мучительное продолжение. Это пресловутая «режиссерская версия». В течение полугода в недрах издательского гиганта Ubisoft зрела уверенность, что Brothers in Arms: Road to Hill 30 была фальстартом и военно-полевую «Зарницу» надо зарядить сызнова. И вызрела. Фронтовая жизнь рыжего сержанта Хартсока не отличается от бытия его темноголового коллеги Бейкера решительно ничем. Графический мотор бойцы делят один на двоих, календарные даты и географические достопримечательности тоже. Рыжий сержант Хартсок также ползет на брюхе во вражеский тыл, пока его AI-братья по оружию бесполезно осыпают фашиста тоннами свинца из надежного укрытия; каждый день у него изымают качественное трофейное оружие и вручают родное беззубое; напарники дохнут и дохнут как мухи... Обе части BiA идут строго параллельными курсами: если бы в сценаристах Gearbox Software числился дон Мигель де Сервантес Сааведра, Earned in Blood наверняка посвятили бы приключениям тощей клячи и осла.

Время от времени сержант Хартсок проскальзывает в гитлеровский тыл с изысканностью графа Монте-Кристо, взрывая куски живой изгороди ко всем чертям.



Между тем авторы Brothers in Arms действительно пытаются написать многотомный роман объектно-ориентированными языками, попутно сняв по нему документальный телесериал. Работа не клеится.

Первым от регулярных экскурсий по североатлантическому побережью захандрил и впал в меланхолию оператор проекта — в EiB, увы, меньше выдержанной холодной пейзажистики и больше пресловутой аутентичности. Мелкие французские деревни стройными рядами перекочевывают из фотографий на карты в полном составе, до последнего дома, туда же отправляются полуразрушенные шато и товарные станции. Навязчивое желание держать историческую достоверность на коротком поводке оборачивается совершенной невыразительностью декораций, а стремление выхватить лишь прописанные в учебниках бои — феодальной раздробленностью повествования. Грязноватая бурая рутина: наверное, это и есть военная жизнь. Но кому она интересна?

Такой человек нашелся. Сэмуэль Маршалл, подполковник, вполне реальный персонаж, служит осью, на которую беспорядочно нанизываются воспоминания вымышленного сержанта. К несчастью, интервьюируя солдат в передышках между боями, подполковник Маршалл вовсе не собирал материал для художественного произведения, его интересовали тактические особенности поведения небольших десантных подразделе-

ний сразу после высадки. Здесь сценаристы EiB допустили главную ошибку: историю Хартсока нельзя было разбивать на дюжину мелких осколков! Связное повествование, логичный, последовательный и — главное — прослеживаемый путь от одной героической стычки к другой подарил бы девелоперам искомую псевдоаутентичность вкупе с признательностью игрока. Способность повернуться и посмотреть, откуда он вышел и куда направляется, издревле наполняет человеческое естество ощущением осмысленности происходящего — чего не скажешь о рыжем сержанте новой BiA-главы, который мечется по тихим закоулкам западной Франции с хаотичностью героя к/ф «Мементо». Все военные шутеры делают это? Возможно. Но у некоторых хватает дурашливости развлекать игрока многообразием ландшафтов, а другие лишены этого козыря верностью идеям натуралистичности. Действительно, откуда в Нормандии взяться пескам Сахары или засыпанному ушанками Сталинграду?..

Вместо высадки в Вервилле и наступления на Сент-Севье сержант Хартсок телепортируется в начало нового уровня и ползет к его концу. Впоследствии он откроет Extras-папку и узнает, что освобождал вокзал Каренты, но сейчас это смертельный лабиринт из пуленепробиваемого кустарника, пулеметных гнезд, гаубиц и 88-миллиметровых пушек. К каждой гитлеровской позиции, напомним, Хартсок обязан найти черный ход, причем сделать это самостоятельно, ибо его приятели по оружию славятся умением прятаться от шквального огня перед бруствером, а не за ним. От такой ответственности у рыжего проклевываются нешуточные сверхспособности.

Например, он видит подлетающие 88-миллиметровые (уклоняться от них вояку научат в следующей серии), что заставляет вспомнить известный тезис о пушках и воробьях. Кроме того, Хартсок первым отмечает наличие миграционных повадок у немецкого огнестрельного оружия: MG-42 и MP-44 никогда не встречаются на одном поле боя, а около каждого немецкого танка обязательно водится фаустпатрон. Он же говорит об удивительной взаимосвязи стен и немецкой пехоты.

И правда, открытого всем ветрам немца можно свалить одним выстрелом, тогда как стоящий у стены злодей скорее всего попросит всю обойму.

Впрочем, к свидетельствам Хартсока необходимо относиться с изрядной долей скепсиса — временами у сержанта случаются приступы, окружающая действительность резко притормаживает и становится монохромной, а сам боец несет несусветную чушь про боязнь лошадей, подлость Бейкера и неудачные письма к жене. Печальное зрелище.

Тем временем марш по календарным страницам продолжается. Ubisoft уже анонсировала Brothers in Arms 3 на графическом фундаменте Unreal Engine 3, а официальный сайт серии (www.brothersinarms-game.com) чутко интересуется, хотим ли мы услышать о новых приключениях сержантов, мечтаем ли о новых видах вооружения, требуем ли больше истеричной историчности. Пожалуйста, не заблуждайтесь, судьба Brothers in Arms не зависит от результатов голосования.

Подручные Ubisoft будут продолжать серийный выпуск добавочных карт к игре под видом новых «глав» (по пятьдесят долларов за коробку) вплоть до перехода на более совершенную визуальную оболочку. Считать цыплят-сержантов приказано по релизу PlayStation 3. Повинуемся.

Earned in Blood выиграла от присутствия пушек прежде всего в художественном плане: тяжелые вздохи 88-миллиметровых стволов обеспечивают звуковой ряд игры неотъемлемой деталью эфира, артиллерийской канонадой.



игра 03

ЖАНР **Стратегия в реальном времени**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
ВЕДУЩИЕ ДИЗАЙНЕРЫ **Павел Елисеев, Игорь Петухов, Павел Епишин**
ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ **Юрий Блажевич** | КОМПОЗИТОР **Андрей Федоренко**
ВЕДУЩИЕ ХУДОЖНИКИ **Елена Севостьянова, Александр Бордо, Андрей Чернышев, Ярослав Кондратьев**
РАЗРАБОТКА **Nival**
ИЗДАНИЕ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **23 сентября 2005 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 2400, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 со 128 Мбайт ОЗУ**

«БЛИЦКРИГ-2»



НАШ **ВЫБОР**

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Слик-криг

Дислексия сросшихся слов. — Пальпирование дает неизменно удовлетворительный результат. — Один советский cerebrate управляет действиями целого танкового brood'a. — Бомбежка как символ безнаказанной дефекации. — Пригоршнями, да побольше. — Неоспоримость материнства и отцовства. — Этот велосипед не изобретен заново, зато он на амортизаторах.

Понятийный аппарат для деловитой беседы о каждом жанре и субжанре с каноническим дублированием на все языки мира, включая палиндромический малаялам... когда-нибудь он сложится. Непременно. А сейчас у нас пока заря, переходящая в (возможно) голый завтрак, и шкодливой рукой еще можно выписать с завитушками русопятское словосочетание sleek gameplay, потому что во втором «Блицкриге» он, подлюка (задушевн.), именно такой. Гладкий. Вызваниваемые, как пицца с автодоставкой, подкрепления прибывают в свежезахваченную ключевую точку и пополняют редеющие ряды. Стальной косяк (если желаете — моторизованная лавина) движется динамично, блицкрижно. Даже разноориентированные обозные грузовички разъезжают и перезаряжают стремительнее... Хотя, возможно, сказываются меньшие относительные размеры отрехмеренных карт. Free flow (простите!): играя в «Б2», вы в хорошем смысле плывете по течению, ничем не стесняемые, без подштанников, как нильский крокодил или белая лыбидь.

На эвентуальном, непосредственном ощущаемом, тактильном (подчеркните, что вам больше по душе) уровне игра во многом осталась прежней — и это достоинство. Все то же: прискорбно (для ленивых водоплавающих) малый радиус обнаружения саперами мин; большАя стохастичность попаданий — или отскочит, или разом снесет башню, но в жизни-то оно бывает именно так (и только при таком раскладе атаки из засады имеют смысл, не правда ли?). Потому что, когда танки методично выбивают друг из друга отписанное количество hit points и умирают, это попахивает попсой. А «Б2» окончательно окапывается на утесе магического реализма, отказываясь от набора опыта отдельными взводами и экипажами. От набора опыта для себя — потому что все идет в общую копилку по законам фронтового братства. Это спорно, но нам кажется, что такой вариант более реалистичен. Индивидуальный опыт набирают и животные, а вот способность его (эффективно и широко) передавать и распространять — отличительная черта человеков, ярко проявляющаяся на войне. Первый таран немецко-фашистского истребителя советским — «Красная звезда», боевые листки, агитпроп-фильмы, летные, наконец, школы и курсы переподготовки — повсеместное распространение боевого приема. Армия действительно набирала опыт как единый организм, и фраза из учебников и конспектов по истории «наша армия училась воевать» очень хорошо иллюстрируется одновременно прорастающими у всех экипажей танков навыками быстрой перезарядки пушек, скоростного окапывания и (бесценно! стоит биться за!) стрельбы на ходу. Пехота ординарная мечет гранаты связками и зарывается в землю, пехота штурмовая ставит мины с дистанционным подрывом. Гораздо веселее, чем обычные процентно-количественные бонусы. И — «ощущабельнее».

Название миссии, открывающей доступ к генеральному сражению африканской кампании Оси, — «Изощренная прелюдия». Prosit, Kameraden! Опыт проявляется даже в мелочах.

Светлая мечта ОМХ (своим крылом ненадолго осенившая и ННТ) — прокачать бомбардировщики, научить их уворачиваться от зениток для сравнивания с землей глубоко эше-

лонированной неприятельской обороны и просто для забавы созерцать безболезненное, гладкое (sleek-sleek!) стирание проблемных участков на карте — неосуществима по двум причинам. Причина первая: если в начале миссии делается прозрачный намек, что на бомбардировщики лучше не рассчитывать, это значит, что зенитки натыканы именно в таком количестве и в таких местах, что рассчитывать неблагоразумно. Причина вторая: миссии разнообразны и вообще, и набором находящихся на руках и доступных в качестве подкреплений видов войск. Если вы любите исторически корректной любовью средние танки, вы все равно прокачаете и легкие, и тяжелые (хотя последние и не вызывают возражений, даже несуразные пятибашенные бегемоты Т-35). Вы пройдете все не совсем обязательные миссии. Причина номер один: пропустить переоснащение вида войск новой техникой — преступно. Причина номер два: опыт, тот самый коллективный, — весьма желанен; потому что лавочка со случайными миссиями прикрыта. Совершенно. Означает ли это отсутствие возможности кастомизировать армию? Не совсем. Некоторую роль играет очередность прохождения миссий главы, но основной инструмент — порядок назначения командующих (заведующих?) каждым видом войск. Именно с появлением очень забавного персонажа в своем руководстве отдельный подвид комбатантов начинает наращивать профессиональное мастерство. Заведующий — верховный, надо полагать, трансмиттер-диссеминатор опыта, организатор семинаров, HR-труженик, как та девушка (эээ... мисс Пэлтроу снималась в фильмах про WWII?), которую компьютер норовит автоматически (он может, да) назначить главной по «катюшам». Да, можно еще запасливо сберегать очки подкреплений для генерального сражения главы и тратить их на любимый вид войск, если угодно. (Мы все равно от любви к бомбардировщикам так просто не откажемся, тов. ниваловцы.)

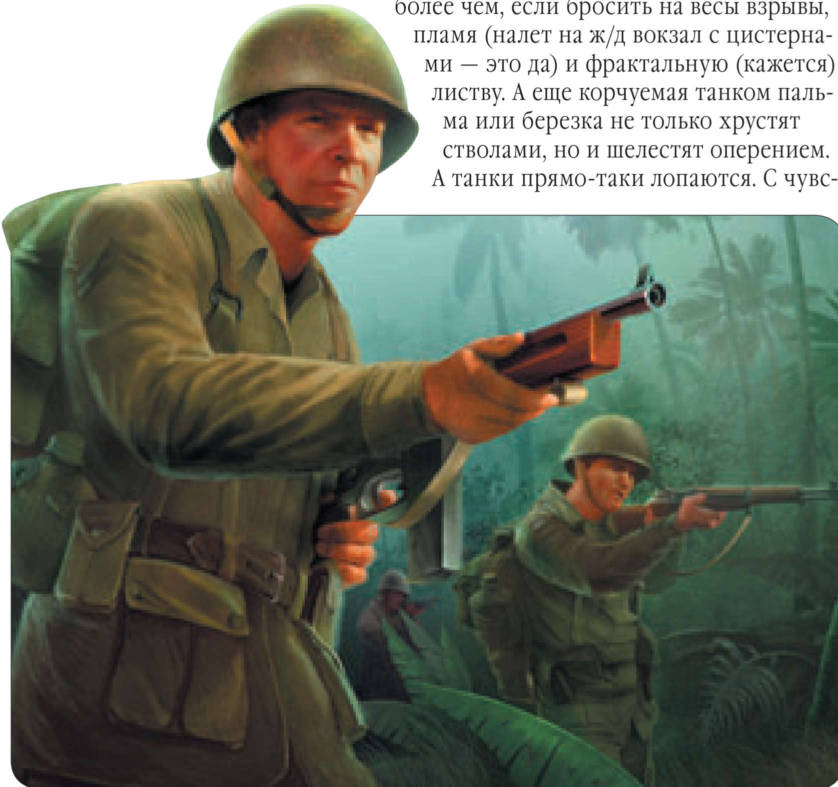
У каждой главы кампанейских эпопей есть еще полнозвездный супервайзер, историческая личность, заставляющая воинов отдельной категории сражаться особенно яростно на текущем отрезке. Ну и ладно. Главное, save-неврастению нам во время миссий больше не прививают, противоречие между набором опыта юнитами (пардон, экипажами) и их обязательным сбережением разрешено (сглажено!). Можете бросать их в пламя войны охапками, как канцлер П-тин думские летающие кресла в Йоду. Хихикать? На ваше усмотрение. Хотя удержаться трудно. И — это же национальная русская стратегия — охапками на амбразуру. Кстати, чупа-чупс «Нивалу» — в американском брифинге подчеркивается: «Мы своих в беде не бросаем». Заставляет понурить голову. И это правильно, так как контраст с затыканием амбразур трупами.

Да, опыт. Тьюториал вдалбливает игрокам hot keys. Потому что на какой-то точке кривой научения переход к ним необходим, но в дикой игровой природе он не проходит гладко.

Кроме тактильной преемственности второго «Блицкрига», отмечается и осязаемая глазами, в солдатском просторечии визуальная («Визуальный контакт с противником!» — радостно кричит простой советский боец 1940-х). Несмотря на полную трехмерность и камеру, которую мож-



но бешено вращать вместе с мини-картой, узнаваемо. Немного мелко, как и раньше, но, учитывая количество сражающихся, а также то, что рабочим RTS-режимом является максимальный обзор и что в данном жанре у игрока может появиться время сильно приближать камеру, когда он по вине разработчиков не занят и не развлекаем, — приемлемо. Даже более чем, если бросить на весы взрывы, пламя (налет на ж/д вокзал с цистернами — это да) и фрактальную (кажется) листву. А еще корчуемая танком пальма или березка не только хрустят стволами, но и шелестят оперением. А танки прямо-таки лопаются. С чувством. Немного экспансивно, зато — «роскошная чрезмерность». Sleeeek.



И животноводство! То есть дизайн уровней, к которому Nival привлек и создателей «Сталинграда» из Lesta. Всеми силами изживается вертикальная ущемленность прошлой части. Истомились, по всему видно — возможность вздувать холмы и горы использована на полную катушку. Выпуклости мамы Африки, в которой мы пустыннокрысим за Ось, вопиют о необходимости расставить на них пушки, укромные ложбины манят возможностью тайно пробежаться по ним. В Севастопольской бухте — скала на скале, сверху наши орудия, перекрестный огонь, немцы пускают пузыри, весело. Где рельеф площе, предложат взять станцию наперегонки с другим джентльменом или угнать бронепоезд (волнительно — сзади по рельсам шкандыбает Т-34, за стрелкой поджидает вражеский ломтевоз). Столпившиеся на тесных городских улочках недруги опять-таки вопиют: «Мы самонадеянно чувствуем себя в ложной безопасности. Побомби нас». Да пожалуйста! Преимущественно оборонительные миссии разумно чередуются с преимущественно наступательными, где часто можно с приятностью покататься на волнах атакующих союзных войск (итальянцы под Тобруком — дивный живой щит). Особенно много души (дух — воздух — атмосфера) вложено в диверсионные миссии: ночь, арабская деревня, мягко светящиеся окна занавешены бычьими пузырями, труженики Востока сидят перед радиоприемниками и жрут кус-кус, британские полусобачьи патрули осмысленно обнюхивают маршруты, водители, механики и артиллеристы вылезли из гнезд и сидят вокруг костров, ведомым игроком зондеркоммандос постоянно приходится уворачиваться от шарящих прожекторов, по тревоге зажигаются все фары в округе, в саманном коттедже сидит пленный немецкий снайпер, который обязательно пригодится сразу. Потому что снайпер по-прежнему смертоносен и как ассассин, и как наводчик. А разве он не был таким — в жизни и в первой игре?

> «Блицкриг-2» совершает назревшую революцию в RTS-жанре: наконец-то мы стреляем по пагодам. А то все по мечетям да по мечетям...

Способы передвижения пехоты остались прежними. «Подавляющий огонь» артиллерии на месте. Танкисты втыкают заднюю передачу и косят неприятельских педестрианов из пулеметов. А как еще? Не чини, если не сломано. Делай глаже. Длинный путь, по краешку карты, по проселку, по узкому ущелью по-прежнему короче. Но не намного — на легких путях поджидают аккуратно расставленные враги. Опыт. Уверенность. Много труда. Глобальный охват — потому что он был глобальным и в прошлый раз. Ах да — теперь и Тихий океан тож. Потому что всемирная аудитория? Да, очень корректно и хладнокровно, даже про немцев. Но принципы — есть: рожи немецких военачальников навеяны фильмами про Инд. Джонса и карикатурами Бор. Ефимова. Смешно до икоты. Спасибо. Бравурный, завершающий миссии «осевой» марш успевает переродиться в нечто (как нам кажется) навеянное антифашистской симфонией Шостаковича. Мерси.

WWII-конкуренты натужно воют форсированными до упора движками, «Блицкриг-2» идет гладко, на малых оборотах. В избыточном пламени с драматическими эффектами — пракрити, потенциальная творческая энергия создателей вариаций на основе. Что у них будет вместо белья на веревках? Задумчивые удавленники? Все может быть. В гладкий добрый путь.

игра 04

жанр **Adventure**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра вышла также на Xbox и Sony PlayStation 2**
автор сценария и режиссер **Дэвид Кейдж (David Cage)** | программирование **Кристоф Виве (Christophe Vivet)**
дизайн **Уилфред Брюне (Wilfried Brunet)** | анимация **Иван Роше (Yvan Roche)**
графика **Кристоф Брюссо (Christophe Brusseaux)** | звук **Ксавье Деспа (Xavier Despa)**
разработка **Quantic Dream**
издание **Atari**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске**

FAHRENHEIT

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Время подсчета цыплят ястребом

Бульвар новых капуцинов. — Приятный испуг. — Удача первой строки. — Новое там, где его вовсе не ждешь. — Большое малыми средствами. — Заноза.



Если бы «искусство шевелящихся картинок» обладало магией обратной связи со зрителем, то его типичный представитель был бы похож на Fahrenheit (www.atari.com/Fahrenheit): в меру продолжителен, в меру актуален, в меру умен и остр на язык. Для bon-просмотра посетителю интерактивного кинозала нужно было бы лишь периодически освобождать ладонь — чтобы нажатием кнопки в необходимый момент выбирать угол поворота камеры или направлять героя в пасть дракону. Вообще-то, игру, только что вышедшую из-под пера Quantic Dream (www.quanticdream.com), можно хоть сейчас показывать в мультиплексе. Она упивается собственной кинематографичностью, смакуя эту особенность с каждым кадром — даже обучающий уровень превратив в съемочный павильон; в роли режиссера, все правильно, выступает модель главного автора Fahrenheit Дэвида Кейджа. Как ни парадоксально, но этой игре не очень-то нужен и сам игрок (именно как игрок), так как она рассчитывает найти по другую сторону монитора в первую очередь сочувствующего... нет, даже не зрителя, а скорее слушателя, и в этом качестве удивительно хороша.

Пожалуй, впервые нас пугают не беззубым гамовером, а облачком пыли, оседающим на пол. Книга, которую нам только что читали на ночь, захлопнулась, голос с еле слышимой хитринкой уверяет, что все жили долго и счастливо и умерли в один день, но мы-то видели закладку в середине фолианта. Это свежий и приятный стимул, новое ощущение, которого от знакомого до снисходительной улыбки жанра не ждешь. Несмотря на вполне обычный номинальный дуализм, мир Fahrenheit вмещает в себя очень много историй, на ум поневоле приходит популярная в начале девяностых философская концепция «древа времен» — бесконечно ветвящегося ствола, воплощающего все возможные варианты развития всех возможных событий. В Fahrenheit даже самый неудачный расклад, неверно выбранная последовательность действий в самой первой сцене — это практически готовая новелла с логичным финалом. Таких новелл — десятки, каждая из которых удивляет удачной интонацией: «Вот так закончилась моя история: по какой-то дьявольской случайности парк патрулировал именно тот полицейский, который видел меня в закусочной. В участке не составило труда доказать мою причастность к убийству, и я так и не узнал, что же, черт возьми, со мной произошло...»

То, с каким удовольствием Quantic Dream делала игру, очень хорошо видно в дополнительных материалах. Обязательны к просмотру!

При этом книга на редкость увлекательная. Со стартовой задачей (цепляющей первой строкой; о роли первой строки вам охотно поведает любой считающий себя писателем индивид) она справляется блестяще: коктейль из Ницше, Шекспира и Анджело Бадаламенти действует безотказно. Когда сразу после неожиданного убийства герой берет швабру и лихорадочно смывает с туалетного кафеля кровь — это запоминается. Когда он в смятении выскакивает из забегаловки и его останавливает официантка — «сэр, вы забыли заплатить!» — это заставляет одобрительно цокнуть языком: они знали, что мы побежим туда, любой человек на нашем месте сделал бы то же самое. А это между тем — худший из вариантов: дверь на задний двор никто не прятал, вот она, под носом, и если постараться, можно выйти из заведения вовсе незамеченным... Свобода выбора (иллюзорная, конечно), логичность и простота воодушевляют, и вот вы уже не замечаете, как переворачиваете одну страницу за другой.

А там — сюрприз за сюрпризом. Уже в следующем эпизоде с участием горемычного Лукаса Кейна нас ждет эквивалент того самого «эффекта кинозала», когда напуганный ревом гигантской обезьяны зритель судорожно хватается за ручки кресла: сравнительно новый для обладателей клавиатур прием «нажми эти кнопки в определенном порядке» (вам он знаком по недавней GTA: San Andreas; в консольном мире, в силу понятных ограничений управления, он и вовсе абориген). Удивительно, но даже это идет Fahrenheit на пользу. И если задаться вопросом, как в объявленную адвенчуру безболезненно внедрить элементы экшена (а чем дальше по сюжету, тем чаще подобные вставки) и остаться в рамках жанра, то волей-неволей приходится согласиться, что более подходящего инструмента нельзя было и придумать. Если сперва он принимается в штыки, то со временем приходит понимание того, как же здорово авторам удалось передать — буквально вложить в руки игрока — эмоциональное и психологическое напряжение каждого конкретного момента.

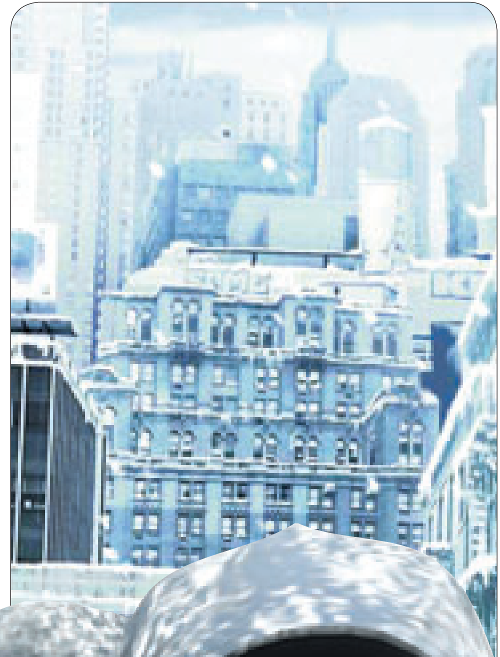
Один из самых удачных, лежащий на грани ужасного и смешного, это, конечно, битва Лукаса с собственными апартаментами, когда одно неверное движение грозит столкновением, скажем, с летящим двухкамерным холодильником. Другой показательный эпизод (сколь зрелищный, столь же и изматывающий) — сцена погони на автостраде: если и возможно было сделать идеальный симулятор бега по встречной полосе в час пик — Кейджу и компании это удалось. Это еще одно свежее ощущение: если привычка выполнять нехитрую последовательность действий и получать в качестве награды честно заработанный ролик укоренилась (и укоренилась на удивление крепко), то вот принимать в этом самом ролике непосредственное участие пока вновé. Игровой процесс может потребовать вашего вмешательства в любую секунду; резкий, необъявленный переход от повествовательной части к активной — явление для Fahrenheit обыденное.

То же касается и классической, «разговорной», части. Во-первых, выбор реплики — дело непростое. По разным причинам — и в силу того, что под пиктограммой указывается лишь приблизительная тема ответа (а то и вовсе простая эмоция), и в силу временного лимита, отведенного на принятие решения. Представьте себе, например, ситуацию, в которой вам предлагают пожертвовать жизнью. В качестве возможной реакции — три варианта, сиречь «иконки»: me, visions и die. В серьезности намерений собеседника сомневаться не приходиться, а полоска времени тает с катастрофической скоростью. Что вы предпочтете?

Необходимость принимать решения одним духом — такая же особенность Fahrenheit, как и оригинальная система управления. Второй шанс задать тот же вопрос дается не всегда, можно запросто пропустить нужный (а зачастую просто интересный) кусок информации.

В итоге игрок получает очень своеобразный экспириенс, а если учесть еще и то, что действующих лиц приходится (хотя «приходится» совсем не сочетающееся с Fahrenheit слово) тасовать прямо по ходу игры, от новизны может и вовсе закру-

Только за музыку, которая играет в доме Агаты, можно простить почти все. Что тут скажешь — Бадаламенти!





житься голова. Очень показательна в этом смысле сцена первой встречи детектива Тайлера и уставшего от бесконечной игры в прятки Кейна. Сначала мы управляем беглецом, пытаясь рассовать по углам всю компрометирующую мелочь, пока в параллельном окошке чернокожий пинкертон бодро марширует по коридору; а сразу после короткой беседы под наш контроль переходит Тайлер, и уже он в свою очередь пытается найти — в той же комнате, без малейшей склейки! — то, что Кейн спрятать не успел. Заслуженные аплодисменты.

Вот только баскетбольный матч, в котором решалась судьба сотни баксов, явно некорректен: где это видано, чтобы белый... эх, да что там.



Тому, как игра умело плетет атмосферную паутину, стоит поучиться половине голливудских сценаристов: выверен каждый кадр, каждый ракурс, каждый нервный аккорд. Она создает свой мир легко и непринужденно, одним-двумя сочными мазками: густеющий снегопад, постепенно остывающие улицы, неработающее радио... которое, будучи-таки включенным, передает жуткие новости. Бережное отношение к игроку — и в то же время уважение, которое Fahrenheit испытывает к нему, — вообще характерная для игры деталь. Когда, после того как мы пару часов побыли Кейном, успели вжиться в его шкуру, нам предлагают составить его фоторобот — это, черт возьми, приятно. Вдвойне приятно, когда этот фоторобот всплывает некоторое время спустя и... Впрочем, не будем: нетронутое блюдо всегда вкуснее.

И все же, учитывая все несомненно положительные моменты, которые перечислены выше, эта удивительная киноповесть самую малость не дотягивает до той призрачной черты, которая отделяет очень хорошие игры от лучших. Да, можно захлебнуться, перечисляя все детали и мелочи, благодаря которым впечатления от Fahrenheit остаются яркими и неделю спустя: небрежные, нарочно искусственные декорации (с непременным затемнением), пожизненно осужденные mp3-пираты и конфликт США с Пакистаном в новостях, просьба слепой ясновидящей выключить свет в комнате (он и не горел, проблемы с электричеством в доме тетушки Агаты, видимо, давние — но она же слепая! В конце концов, она предсказывает будущее, а не какие-то мелочи вроде даты, когда испортится проводка)... «Я не знаю, почему он сделал вид, будто не узнал меня, — должно быть, где-то в душе счел, что я восстановил равновесие. Забрал одну жизнь и спас другую, ведь так?» — Да, все так, кто бы спорил, и мы благодарны Quantic Dream за прекрасную альтернативу утреннему вояжу к месту работы (кстати, еще одна деталь в скобках, вы уж простите: отдельный бонус создателям за точно прописанные характеры персонажей; они — настоящие, в это веришь сразу, сопереживание и самоидентификация приходят моментально)... Занозой свербит мысль о том, что Fahrenheit не хватает чего-то до обидного мелкого, легкого завершающего штриха.

Возможно, дело в излишней придирчивости, вызванной пришедшим временем коротких суток и разбухших ботинок, — в конце концов, осень всегда располагала к таким вещам... Но, скорее всего, просто не стоило рассказывать нам эту историю до конца. Она из тех, что теряют свою ценность, будучи полностью завершенными; слово «конец», отпечатанное с двойными пробелами между символами, каким-то неуловим образом принижает ее, разрушает магию рассказчика. И тем более обидно, что история эта, поверьте, того не стоит: я уверен, что всякий раз при виде «американских горок» буду вздрагивать — даже если и забуду, почему... и точно знаю, что иногда мне будут сниться два мальчика, выбравшиеся летней ночью на поиски спрятанной в военном ангаре летающей тарелки.

игра 05

жанр **Авиасимулятор**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
продюсер **Скотт Джентайл (Scott Gentile)**
ведущие программисты **Вольфрам Кусс (Wolfram Kuss) и Миро Ториэлли (Miro Torielli)**
разработка **Shockwave Productions**
издание **GMX Media и Tri Synergy**
дата релиза **13 сентября 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 1500, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 2 Гбайт на жестком диске**

BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY

АШОТ АХВЕРДЯН

Сомкнуть ряды

Номера, я хочу с тобой забыть номера. — Mk.II. — Небо в руинах. — Склоняясь над картой.

Давайте поговорим о совести… Хотя лучше не надо, потому что придется говорить и о бедности, а ни та, ни другая тема настроения не поднимают. И все-таки: только что вышедший, полностью перелопаченный (причем многократно; но давайте оставим в покое и историю) Falcon в порыве королевской скромности сохранил даже цифру после запятой, словно и не пронеслись мимо все эти годы, а сегодняшний подзащитный, вывалившийся из народных стропил на редкие прилавки, в попытке обратить на себя внимание прилепил на лоб цифру «2», хотя изменений — котенок наплакал. То есть, поймите правильно, по меркам добровольцев-энтузиастов работа проделана немаленькая, но мир жесток, и линейка Горбунова шипаста как никогда. Уж лучше бы сразу повесили «4» — глядишь, мир и оценил бы иронию сражающихся с Индустрией инди.

К концу кампании потери достигают чудовищных цифр: сотни самолетов в день! Небо как одно большое кладбище.



Но это очень уж однобокий взгляд. Если развернуть точку зрения на 180, обнаружится, что Battle of Britain II (с двойкой или без оной) воспринимается сегодня совсем не так, как во времена первого релиза. Тогда еще не стерлись воспоминания от целой волны игр сходной тематики, в первую очередь Jane's WWII Fighters (неужели мы больше не услышим Глена Миллера в авиасимах?) и European Air War, да и MS Combat Sim еще не скатился в то заоблачное гетто, откуда он жалобно поскуливает сегодня. И наступившее после этого праздника жизни затишье еще казалось явлением временным, да и прекрасная репутация Rowan, автора Battle of Britain, позволяла ожидать нечто восхитительное… Но надо остановиться, пока весь текст не превратился в сплошной поток воспоминаний, хотя такова уж BoB2 — это игра-воспоминание.

При этом ее внешний вид был модифицирован настолько, что, мельком взглянув пилоту через плечо, BoB можно принять за современную игру. Лоскутная земная поверхность с большой высоты выглядит весьма привлекательно, облака и вовсе хороши, море блистает чем-то очень напоминающим шейдеры, некоторая угловатость моделей тоже не спешит бросаться в глаза. Потом, правда, начинается разоблачение: цветное освещение при закате ничуть не напоминает нашу с вами планету; часть приборов в кокпитах не работает, служа лишь декоративным целям; если смотреть на воду не под прямым углом, то она как-то очень странно отражает небо: кажется, словно твердое море посыпано цветным порошком; земля в отдалении тоже имеет ярко выраженный порошковый характер.

Самолетов по нынешним меркам всего ничего: по паре модификаций «Спитфайра» и «Харрикейна» у англичан, «Штука» и пара «Мессеров» (109-й и 110-й) у Люфтваффе. В кампании можно залезть и в бомбардировщики, но только на правах стрелка — ни порулить, ни устроить бомбометание не дадут. А стрелок в полете большую часть времени является зрителем, сидящим в летучей пороховой бочке. Зато вид открывается роскошный: в BoB-небе за-

просто могут схлестнуться по сотне-другой самолетов с каждой стороны. Стаи бомбардировщиков ровными рядами ползут по небосводу, вокруг и сквозь них снуют бессчетные эскадрильи отважных британских асов, за которыми в свою очередь охотятся немецкие истребители. Радиоэфир пузырится от истошных воплей тех, кому не повезло, воздух расчерчен пулеметными и пушечными очередями, гроздьями разрывов зенитных снарядов и длинными следами тяжелого дыма, внизу порхают парашютисты, а до пролива уже рукой подать. Если бы вокруг была бездна космоса, это были бы Звездные войны!

Но летная модель — это рассвет мертвецов. Гремучее сочетание хардкорности в управлении с микроменеджментом двигателя и общего аркадного ощущения. Самолеты летают так, словно они только что выпорхнули из JetFighter 2015 (см. ниже). Особенно под управлением AI, время от времени принуждающего летательные аппараты к совсем уж голливудским маневрам. Гироскопический момент при взлете такой, что стоящий на земле истребитель быстро-быстро крутится вокруг своей оси (вертикальной, конечно). Подъемная сила, реакция на управление, все кажется каким-то игрушечным. Эмоций (положительных) это не прибавляет, хотя, если подумать, один серьезный симулятор у нас уже есть, а ниша аркадных на тему WWII пока пустует.

Зато кампания любопытна, хотя ей и не суждено стать эталоном а-ля Falcon 4 или EECH. Полностью динамическая, она позволяет нам возглавить BBC. Мы планируем вылеты, расписываем эскадрильи по заданиям, определяем тактику и стратегию, причем все это довольно безболезненно и не требует особых усилий со стороны игрока, если только не начинать копаться в нюансах, что наталкивается на некоторую неповоротливость интерфейса, но в конце концов это же не настоящая стратегия.



При этом игра за обе стороны воспринимается совершенно по-разному: если с пригорка Люфтваффе взираешь на происходящее несколько отвлеченно — все-таки бои на чужой территории, пробуешь разные тактики, разные цели, постоянные авиаудары в течение суток, либо же массированный вылет единого полчища, и все это неуловимо напоминает шахматы, то, играя за Королевские BBC, воспринимаешь события очень лично: поскольку до врага не дотянуться, приходится постоянно изо всех сил отбиваться, и, даже зная, чем кончилось, кажется, что еще чуть-чуть и война проиграна. И очень мало пространства для маневров, поскольку инициатива заведомо на стороне противника, зато и затягивает совсем иначе.

Если бы такая кампания была и у конкурента...

жанр **Аркада врастопырку**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
продюсер **Тим Беггз (Tim Beggs)** | ведущий программист **Кшиштоф Якубовский (Krzysztof Jakubowski)**
игровой дизайн **Михал Сокольский (Michal Sokolski)**
история и диалоги **Михал Рымажевский (Michal Rymaszewski)** | музыка **Павел Гавлик (Pawel Gawlik)**
разработка **CITY Interactive**
издание **Global Star Software** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **8 сентября 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 700 Гбайт на жестком диске**

игра 06

АШОТ АХВЕРДЯН

JETFIGHTER 2015

Козы проданы

Отринув минувшее. — Спи спокойно, родная страна. — Металлический серф. — Горячий мир. — Куба рядом.

Сказать по правде, странно радоваться подобной игре, простенькой аркаде с бюджетной графикой, но тут уж сработало безотказное Купи-Козу. Ведь серия JetFighter, когда-то дарившая гостям легковесное, но забавное времяпрепровождение, в последние годы скатилась в нечто совсем трэш-несусветное, образец скуки и всего того, как делать не надо. Пустые миссии с двумя врагами, ноль драйва, коммерческий выпуск каждой следующей дюжи-

ны миссий, за полчаса состряпанных анонимами в простеньком редакторе. В последнем же релизе, словно очнувшись от долгого болотного сна, серия расправила свои узенькие плечики и вылезла на божий свет хлипкой, щуплой, но живой. Конечно, нам с вами она вряд ли способна доставить приятные минуты, но ее вполне можно показывать детям, жаждущим простого авиадейства с пироуклоном. А ведь еще недавно JF-сериалу даже эта не такая уж сложная задача была не под силу.

JF2015 наконец-то нашел в себе силы сознательно порвать с симуляторным прошлым, благо кроме нас, музейных работников, о нем никто уже и не помнит, и ринуться в аркадный квартал, благо на нашей платформе, в отличие от приставок, с воздушными аркадами дело обстоит хуже некуда.

Итак, десять лет тому вперед. Америка, давно уже победившая терроризм, спит сладким сном, в то время как на тропическом юге накокаиненные наркобароны, будучи мучимы бессонницей, от нечего делать строят монументальные в своей медикаментозной бредовости планы по захвату всего, до чего только могут дотянутся (а руки у них длинные, и в деньгах недостатка нет). Тут-то и подтягиваются ушедшие в подполье террористы, а нечистые на руку дельцы обеспечивают этих мачо оружием разной степени фантастичности. Сперва получившийся альянс утюжит южнолатинскую Америку, а потом и вовсе добирается до родины Элвиса. Где у гадов на пути встаем мы, простые любители рокабилли, наряженные в непростые авиадевайсы.

Миссий всего 16, но едва ли не каждую придется проходить Миллион Тысяч раз. Извините, аркадный закон.

Наши самолеты — чудо враждебной техники, они не только несут на борту под сотню самых разных ракет и бомб, но еще и способны на два совершенно разных способа перемещения (переключаются легким касанием клавиши «пробел»), один из которых стандартный, другой же — левитация с постоянно работающим режимом вертикального взлета. То есть наш зубастый самолетик способен не только зависать на месте, но и подавать назад; он легко исполняет стрейф (да, в шутерном смысле слова) и в таком режиме напоминает гибрид шагающего робота с водным мотоциклом. Летая так, врезаться в землю невозможно даже теоретически, столкновение же с различными образованиями вроде домов не приносит особого вреда ни нам, ни наростам. Заметьте, что в 2015-м, судя по всему, уже произошел прорыв в области альтернативных источников энергии и топливо в нашем пернатом пепелаце не кончается в принципе. Кстати, и боеприпасы для пушки тоже бесконечны, но последняя хороша не только этим — ствол запросто способен охаживать хоть заднюю полусферу.

Разумеется, такому техночуду нужны и соответствующие задания, и враги — все эти самолеты, вертолеты, летающие тарелки и сочувствующие — сыплются на нашу голову крупным оптом. Нам же должно одновременно разобраться с ними, уничтожить десяток-другой наземных объектов разной степени шипастости и, что самое страшное, не дать погибнуть бесчисленным союзникам, которые без нашего участия моментально в море. Кстати, таким образом мы спасаем не только эвакуировавшихся безоружных гражданских, но и вовсе даже североамериканский экспедиционный флот, отправившийся к очагу международной преступности с целью устроить тотальное миротворчество... И вот мы лихорадочно мечемся, пытаясь в одиночку утопить чужой военфлот, спасти от бомбардировщиков собственный и стряхнуть висящую на хвосте толпу назойливых пироманов. В двадцатый раз штурмуешь одну и ту же миссию, клавиатура изгрызена по самый штекер, Фигаро дышит огнем, у мышки крайняя степень обезвоживания...

Зато потом нам позволяют устроить такую мстю, что дым до небес! Теоретически мы утюжим вражеские склады и наркоплантации. На практике же наш драконовский пепелац из своей Пандора-пушки выжигает латиноамериканскую землю практически дотла: рушатся ангары, яркой вспышкой разносятся нефтяные емкости, маленькими звездочками вспыхивают автомобили — некоторые военные, а некоторые так (с высоты ведь не разберешь, а в общей лихорадке не до чтения надписей). И после того как в деревне погостил крылатый Фигаро, от нее остается лишь большой выжженный круг с черными шрамами руин. А мы летим дальше. Вспахав Эквадор, утрамбовав Колумбию, отправляемся гвоздить Кубу, ибо там, не поверите, опять завелись недружественные ракеты, что — непорядок.

Но грустно мне что-то за Кубу, пожилой Фидель с седой бородой...

жанр **Железная дорога**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
продюсер **Скотт Пробин (Scott Probin)**
программисты **Майк Кент (Mike «Superman» Kent), Клифф Коли (Cliff Cawley), Франсуа Коломб (Francois Coulombe)**
звук **«Ультрасоник аудио» (Utrasonique Audio)** | концепция **Грег Лейн (Greg Lane)**
разработка **Auran**
издание **Merscom**
дата релиза **19 сентября 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 1500, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске**

игра 07

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

АШОТ АХВЕРДЯН

Короткие гудки

Давайте-ка дружно повиснем на ручке! — Неравная битва паровозов с паровозиками. — Можно ли распустить мир, вытягивая из него по нитке?

Вы, должно быть, заметили, что осмотр каждого насущного симулятора начинается с экскурса в прошлое? Знаете, ну их, эти исключения, давайте сперва залезем в архив. Итак, Auran по части выжимания всех соков из собственных созданий даёт фору любой EA. Судя по количеству релизов со словом Trainz в названии, этот должен стать не то шестой, не то седьмой версией игры. Составим-ка экспресс-реестр основных этапов истории: Trainz (версия 1.0), Ultimate Trainz Collection (v1.5), Trainz 2004 (v2.0), Trainz Passenger Edition (v2.2), Trainz 2004 Deluxe Edition (v2.4) и конечная на сегодня остановка — Trainz 2006 (v2.5).

Что ж, господа из Auran имеют полное право расслабляться: MS Train Sim ныне — предмет старины и музейная редкость, готовившийся было сиквел давно отменен, хотя, казалось бы, игра, чей тираж давно перешагнул за миллион, имеет право на продолжение, но что для Microsoft плюс-минус миллион?..

Теоретически Trainz — лучшая современная железнодорожная, ибо единственная, но даже после осмотра свежей, изрядно похорошевшей версии что-то мешает рекомендовать ее всем-всем. Сказать по правде, сжигает желание стереть ее и заново установить MSTS, и, похоже, после штурма этого номера именно это и будет сделано. Так почему же? Кажется, что начинавшаяся как симулятор настольной железной дороги серия так и не может стряхнуть с себя игрушечное прошлое. Да, «физика» была в очередной раз «переработана», то есть чуть-чуть изменена, и обзавелась парой новых запонок (ура, можно сыпать песок на рельсы!). Локомотивы кажутся несколько менее реактивными (или уже привык?), но с просчетом инерции по-прежнему происходит странное: даже паровозы, тянущие состав, стартуют так, словно это переодетые «Порше», да и тормозит состав тоже усилием мысли машиниста. Сложный, но ужасно интересный микроменеджмент паровозного котла формально присутствует, а на деле он многократно проще и особой интересности, признаться, в себе не таит. Даже графика, технически оставившая выцветший MSTS далеко позади, отдает какой-то ярмарочной мультяшностью. Хотелось водить поезда, а папа опять принес игрушку. При этом по количеству возможностей Trainz Railroad Simulator 2006 настолько впереди MSTS, что даже сравнивать неудобно. Экономическая пристройка со свежим релизом еще немного развилась, на картах процветает мультипромышленность, поэтому рейсы осмысленны, а вслед за ними спешат транспортные развязки и расписания. Приложенные редакторы всегда были одним из основных козырей

> ...Но главное в игре все-таки присутствует: можно просто смотреть на проплывающие мимо пейзажи. Смотреть и думать.



Trainz; правда, эта версия уже заставила некоторых пользователей писать жалобы: дескать, система стала слишком сложной.

Это одновременно и счастье, и проклятие игры. С одной стороны, контента становится все больше, и, учитывая манеру Auran загружать каждую новую версию тоннами образцов пользовательского творчества, релизы становятся все объемнее. С другой же — налицо некоторая неряшливость в отборе. Угловатые модели, сомнительные текстуры, странные кокпиты — далеко не в каждом локомотиве приятно находиться. Особенно если вспомнить, какого качества техника была в MSTS. Однако в будущее можно смотреть с оптимизмом: компания Kujo, разработчик MSTS, ныне занята созданием еще одного желдорсимулятора, на этот раз под крылом EA. А это в числе прочего значит, что и серии Trainz скоро придется собраться и показать нам, на что она действительно способна.

игра 08

жанр **FPS**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
ведущий разработчик **Клеман Бёрэ (Clement Beurais)**
главный программист **Эммануэль Курос (Emmanuel Courosse)**
арт-директор **Ян Тамбеллини (Yann Tambellini)**
разработка **Kylotonn Entertainment**
издание **Digital Jesters** | издание в России **«Бука»**
дата релиза **Август 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 4 2000, 512 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 4 Гбайт на жестком диске**

BET ON SOLDIER: BLOOD SPORT

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Солнца нет

Парадигма. — Великий и страшный 1998-й. — Сверкающие лысины. — Ноги мехоса. — И станут свободными.

В Bet on Soldier просто феноменальное количество никому не нужного оружия: газометы, огнеметы, многоствольные пулеметы... Тут даже шотган не котируется. Шлемы удобнее всего сшибать из пистолета или пистолета-пулемета.

В Bet on Soldier (BoS, www.betonsoldier.com) две редкие и неочевидные научно-фантастические концепции (Война Корпораций и Гладиаторы Будущего) вступили между собой в нечистый союз. Теоретически обе играбельны (а уж их совмещение тем более), но мы же говорим о Kylotonn Entertainment (www.kylotonn.com), сделавшей Iron Storm! Уж этот-то шутер продемонстрировал, что Kylotonn под силу изгадить любую НФ-парадигму. Лично меня в BoS заинтриговала концепция огнестрельного гладиаторства. Разработчики отказались от традиционных ган-ката в пользу перестрелок с использованием щитов. В одной руке у гладиатора щит, в котором прорезано окошко, в другой — пистолет. Просунув ствол пистолета в окошко, гладиатор всячески старается уязвить сходным образом оснащенного врага. Чаще всего побеждаешь, когда удается сбить с врага шлем и поразить его в ничем толком не защищенный мозг. Такой откровенной модификации древнеримских развлечений под современное вооружение не было еще, кажется, нигде и никогда.

Можно, конечно, бегать и без щита, подружившись со штурмовой винтовкой, но если бы авторы все сделали правильно, это был бы вариант для нищих духом. Разные виды боеприпасов, возможность разбрасывать гранаты с галлюциногенами (что может быть прекрасней гладиаторов под галлюциногенами!), маленькие воинские хитрости вроде фонарика, укрепленного под стволом и ослепляющего соперника... Ну а уж что можно было накрутить вокруг экономики! Торговля оружием, броней и напарниками-щитоносцами, поиск соперника себе под стать, наконец, монструозный тотализатор, где можно было бы ставить деньги как на себя (нет ни одной плохой игры, в которой можно ставить на себя), так и на... ну, вы понимаете.



Чудо-авторов из Kylotonn, разумеется, куда больше прельстила концепция корпоративных войн. Bet on Soldier — честный клон Medal of Honor, с продвижением по окопам и сражениями с заскриптованными солдатами и мехосами, нудной зачисткой маленьких каюток в недрах ненавязчиво выброшенного на берег Аляски грузового судна или же не менее нудным захватом классического «лагеря негодяев с четырьмя вышками и казармой». Вместо честного исторического сеттинга — прикладной футуризм, вымышленные модели пистолетов и винтовок, солдаты, обклеенные фольгой, долженствующей символизировать доспехи далекого будущего (которое вообще-то альтернативное настоящее. В смысле — альтернативное недалекое прошлое. Действие BoS разворачивается в 1998 году).
Картинка откровенно иксбоксовая — даром что BoS, насколько нам известно, разрабатывался исключительно для ПК. Жестко ограниченные в четырех измерениях уровни, слабодетализированные, но задыхающиеся под толстым слоем сияющих и переливающихся текстур модельки. Здесь ослепительно сверкают лысины и автоматы. Даже тогда, когда нет никакого солнца.
BoS проходится с использованием двух приемов. Один включает в себя снайперскую винтовку, безопасную позицию, голову врага и дружественный автоприцел, переадресующий в эту самую голову снайперские пули, недвусмысленно направленные во вражескую грудь (повторять около двух миллионов раз). Другой более экзотичен и связан как раз с теми самыми гладиаторскими боями с применением щитов. Дан узкий коридор, где некуда отскочить, дверь и вооруженный до коренных зубов враг за ней. Игрок подходит к двери, устанавливает напротив нее щит, просовывает в окошечко пистолет, открывает дверь. Куда, спрашивается, деваться корпоративной сволочи? Некоторые враги тоже несут щиты. Тогда надо прятать свой щит и стрейфиться — бедняги неповоротливы, как черепахи, и тактику сменить не могут. А можно и не стрейфиться — отойти назад и спокойно разнести щит из снайперской винтовки. Далее следует прием номер один.
Bet on Soldier настолько легко эксплуатировать, что это даже неинтересно. Можно сколько угодно затариваться броней и боеприпасами во время боя с боссом — денег всегда море, а сам процесс покупки занимает меньше одной секунды. Можно уничтожать боссов всеми известными науке нечестными приемами: заранее целиться в голову и стрелять из винтовки, как только будет дан ключ на старт, покупать броню, подбегать вплотную и стрелять из пистолета-пулемета в упор, бить в щель между двумя ящиками... Да, а еще BoS — единственная в мире игра, где мехоса можно победить, долго и упорно паля из пистолета-пулемета ему в ногу.

Ах, это же не просто боссы! Это, видите ли, гладиаторы! Про эту сторону разработчики все-таки не совсем забыли. Можно выбрать противников (чем опаснее, тем больше платят), а вот ставку, названию вопреки, сделать нельзя. На уровне встречаются один, два, три гладиатора (и между ними нужно долго идти и выполнять глупые миссии). Вы ожидали дуэли, равного поединка с AI, чего-то напоминающего хотя бы сражения с ботами из какого-нибудь Unreal Tournament? Гм. Гладиаторы — всего лишь мини-боссы. Смело выбирайте самых опасных и самых дорогих врагов. Может, у них куча оружия, мощная броня и неплохой AI, но когда несчастный гладиатор ПОСТАВЛЕН НА ВЫСОКУЮ БАШНЮ и призван кидаться оттуда гранатами, этот самый AI проявить как-то затруднительно. Даже если гранаты с галлюциногенами... Да-да, хваленые гладиаторы стоят на маленьком пятачке и пытаются вести оттуда грамотные тактические действия. Само собой, надо всего лишь найти более-менее непростреливаемую позицию и методично язвить врага в шлем. Дабы хоть как-то сбалансировать процесс, авторы позволили гладиаторам пользоваться силовыми полями (!). Но силовые поля отключаются, когда приходит пора перезарядки.



А еще в BoS есть сюжет, душераздирающая история о том, как главный герой потерял память в результате прискорбного инцидента с миной-ловушкой, как потом у него убили семью, а еще позже обнаружилось, что он весь покрыт татуировками таинственного и зловещего Синдиката... Мертвящий ужас. Подается дешевенькими, но пафосными cut-scenes (кажется, в настоящих cut-scenes что-нибудь должно хотя бы изредка шевелиться?). Игра украшена вырезками из газет далекого грядущего (пардон, альтернативного недалекого прошлого) и завершается цитатой из Мартина Лютера Кинга. На даже Мартин Лютер не стоит затраченных усилий.

Сразу после установки следует облагодетельствовать игру патчем до версии 1.1 весом в... 791 Мбайт. Это уже само по себе предполагает наличие у пользователя некоторой доли терпения.

игра 09

ЖАНР **Стратегия в реальном времени**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 2K/XP)**
ДИРЕКТОР И РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА **Павел Назаров**
ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР **Алексей Назаров**
МУЗЫКА, ОЗВУЧАНИЕ, ДВИЖОК **BestWay**
РАЗРАБОТКА **Dark Fox, Best Way**
ИЗДАНИЕ **«1С»**
ДАТА РЕЛИЗА **16 сентября 2005 г.**
РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 4 2000, ATi Radeon 9xxx, nvidia FX или лучше, 512 Мбайт ОЗУ, 1,5 Гбайт на жестком диске**

«В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ»

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Маша и ремкомплект

Продолжение следует. — Информация для отъезжающих за рубеж. — С чувством глубокого неудовлетворения. — Терминаторы в тылу врага. — Маша, не баси. — Осторожно, примитивный геймплей!

Вам прекрасно известно наше нежное, порой за пределами приличий, отношение к



северодонецкому RTS-блокбастеру «В тылу врага» (далее «ВТВ»). BestWay сделала не игру — гигантскую площадку для экспериментов, исполинских размеров песочницу, в которой, вопреки и благодаря законам Ньютона, рушились с голубых небес самолеты, тонули в огне тяжелые танки, сталкивались запчасти от раритетных «Виллисов» и сражались как умели маленькие зеленые человечки. RTS, тактическая головоломка или TPS — «ВТВ» так и не решила до конца, чем хочет быть, а быть игра могла всем — природа-мать и графический движок наделили ее от щедрот. Авторы вместе с игроками из самых рукастых доделывали игру наперегонки: первые выпускали патчи и прикручивали мультиплейер, вторые игру безжалостно взламывали, потрошили и собирали заново — с неофициальным редактором миссий, генератором случайных уровней и модами вроде «ВТВ: Спасение рядового Райана» или STO realism V1.0, который позволяет управлять самолетами, безо всякого толку поливая огнем наземные позиции.

Пример Dark Fox наглядно доказывает, что создание аддонов — большое искусство. Доступное не каждому.

Непременное продолжение, «В тылу врага-2» (см. артворк слева), собирались выпускать осенью с.г., да не успели — дело житейское, ждать теперь до весны-2006. Разработчики грозятся сделать игру еще больше — обновленный движок позволит приближаться к месту событий на опасно короткую дистанцию, AI не только не потеряет в самостоятельности, но и, по слухам, станет существенно зубастее в ближнем бою: рукопашные стычки, исключительная меткость в метании гранат и общая стратегическая вменяемость позволят аборигенам впервые за всю историю «ВТВ» обходиться без прямого вмешательства игрока. Якобы неофиту будет разрешено обвести всю эту шатию зеленой рамкой и щелкнуть мышью на особенно неприятном фашисте, после чего, откинувшись на, насладиться высокобюджетным к/ф «Про войну с видом из космоса».

В качестве временной меры пресечения «1С» приговаривает нас к «ВТВ: Диверсанты» (http://games.1c.ru/diversant) — десяти зубодробительным миссиям в исполнении гастарбайтеров со станции Нара Dark Fox (www.dark-fox.ru), замеченных ранее в попытках творческого переосмысления «Блицкрига» («Блицкриг: Север», «Первая мировая»). Диверсанты — это пятеро красноармейцев и лично снайпер Маша Боровицкая, оказавшиеся В глубоком ТВ с «языком» на руках и неясными планами на будущее. Новая игра (давайте пока называть ее так) вводит в обращение понятие «герой» — действующие лица име-

ют оригинальную внешность, имена и даже специализацию. Чтобы накрепко связать игрока и героев эмоциональными узами и напомнить про сюжет, появились ролики между миссиями, в которых действующие лица обнаруживают способность произносить связные фразы, отличные от громоподобных выкриков «За Родину!», с которыми персонажи «ВТВ» обычно перемещаются в кустарнике в метре от хорошо вооруженных немецких патрулей. Это приятно.

Разработчики из BestWay, не подумайте, вовсе не самоустранились и на инициативу «1С» и Dark Fox ответили ударными доработками движка, разом улучшили его до состояния v1.29, озвучили героев и сочинили новые бравурные марши. Увы, это почти все, что можно рассказать об игре.

Полученный результат вызывает... не то чтобы разочарование, скорее легкое недоумение. Игры слишком мало — всего одна кампания «за наших», состоящая из десяти миссий. Количество нововведений не тянет на критическую массу — перед нами не та игра, которую можно ожидать от официального аддона культовой стратегии через год напряженного, самодеятельного ожидания.

Скромное количество, простите, «контента» разработчики с успехом компенсируют сложностью миссий. Человек, который сумеет пройти «Диверсантов» с включенным «туманом войны» на уровне сложности «нереальный», будет объявлен великомучеником и причислен к лику святых, правда, скорее всего, посмертно. Что ж, «Диверсанты», десять остроумных тактических головоломок, эдакое признание в любви ранним «Коммандос», в пятизвездочной песочнице «ВТВ», со всеми его физическими фокусами — пуркуа бы и нет? Вполне себе идея. Но, к сожалению (или счастью), с тактическими головоломками не сложилось, а остатки исторической достоверности и здравого смысла были принесены в жертву геймплею.

Пятеро парней и одна Маша атомной сваебойной машиной проходятся вдоль линии фронта, уничтожая фашистов целыми батальонами, дивизиями, армиями. В начале каждой миссии от красных точек на мини-карте пестрит в глазах и опускаются руки — простые русские деревушки охраняются десятками танков, артиллерией и вооруженными до зубов патрулями, готовыми по первому мановению волшебной скриптопалочки ринуться на другой конец карты и совершенно равнодушными к безобразиям, что творятся у них под носом.

Под конец миссии, после трех часов адреналинового шторма, потных ладоней и стертых до крови кнопок «загрузить» и «сохранить» на карте не остается ни одной живой души. Вне зависимости от того, какой цели мы добиваемся: «незаметно похитить вражеского генерала из штаба» или «обеспечить коридор для отхода группы через линию фронта», итог один — дымящиеся развалины, горы трупов, остовы подбитых перепуганным минометным огнем танков, перевернутые машины и до смерти запуганные курицы. Играть сложно, процесс затягивает и волнует («ВТВ»!), однако тактическая схема всегда остается одной и той же. Прохождение большинства миссий делится на две стадии: «ищем ремкомплект», а потом, после захвата очередного «Тигра», — «умри все живое». На первой стадии выделенный снайпер работает по проверенному принципу «выманивание младенцев». Остальная группа ждет своего часа, чтобы занять бронетехнику или артустановку и в клочья разнести вторую половину карты.

Если оригинальная игра была способна на рефлексию по поводу своей ориентации, «Диверсанты» без малейшего сомнения признают себя шутером от третьего лица. Большая часть миссий проходится одним человеком, разумеется, в режиме прямого управления. Те из нас, кто любил «ВТВ» за другое, будут разочарованы. Остальные могут использовать аддон в качестве тренажера для нервных окончаний пальцев рук, который позволит поддержать форму в ожидании «В тылу врага-2».

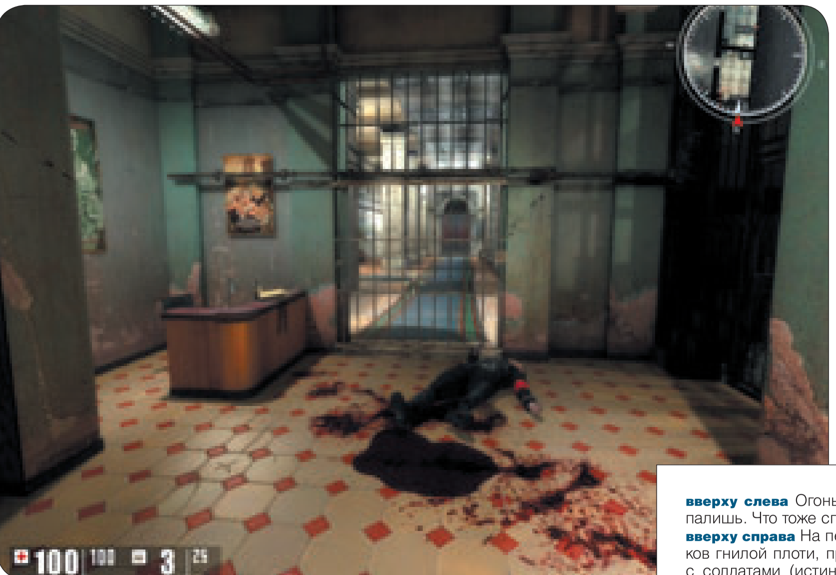
Игры — вот так, знаете, прямо Игры, чтобы как Winter Assault, — у парней со станции Нара, увы, не получилось. И дело даже не в Маше Б., которая откликается на прикосновения мыши сочным мужским басом и выглядит на экране «личных вещей» совсем не так, как учили нас учебники анатомии. В конце концов, пусть это всего лишь «ограничения движка». Если «Диверсанты» задают вектор, в котором будет развиваться геймплей «В тылу врага-2», то это неправильный вектор.

Краткий словарик «В тылу врага»: «выманить», «зачистить», «на сейвах», «сука, скрипт, до кости», «ремкоплект», «Тигр», «победа».











игра 01

«Восточный фронт» (бета-версия)

вверху слева Огонь из дула шпарит такой, что зачастую уже не видишь толком, куда палишь. Что тоже способствует общей ажитации происходящего.
вверху справа На первый взгляд зомби очень похожи на людей — никаких тебе обрывков гнилой плоти, просвечивающих скелетов и прочей чертовщины, но по сравнению с солдатами (истинно человеческого поведения персонажи!) сразу понимаешь: эти оборванцы в изодранных пижамах — самые настоящие зомби. И тут уж лучше клювом не щелкать.
слева Из поверженных фрагов иногда вытекают буквально тарантиновские ведра КРОВИЩИ. Учтите еще, что игра поощряет прохождение по-кавалерийски (быстрое, да).
справа Может показаться, что истреблять одних только человекоподобных может наскучить. Может. Только помните, что не все встреченные двуногие прямоходящие обладают привычными человеческими способностями.









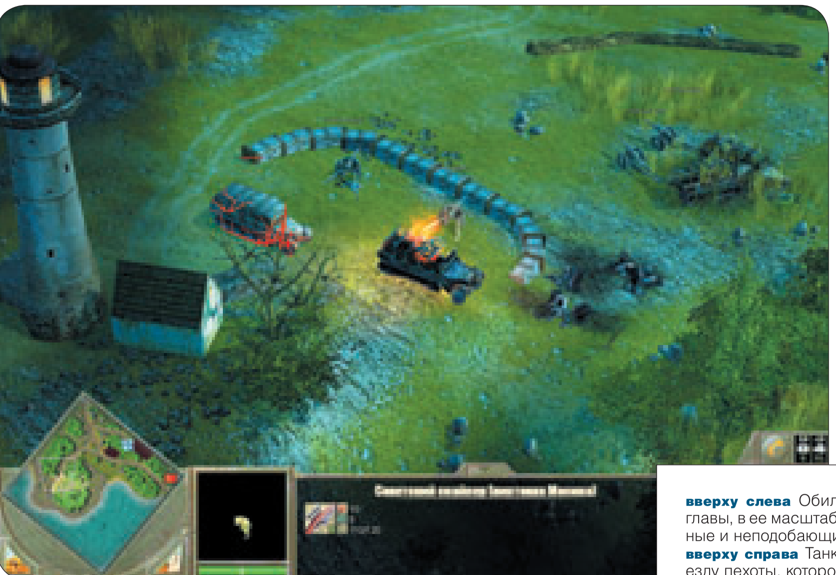
вверху слева Для чудесно схоронившегося в грязном пруду солдата художникам пришлось шить уникальный набор текстур. Все остальные братья освобождают Францию в униформах идеальной чистоты.
вверху справа Черный дым налево, красный направо. Удивительная штука война.
слева С появлением легких противотанковых орудий «броня» стала еще более бесполезной. Как хорошо, что ее возрождают после третьего подряд вызова чекпойнта!
справа Заключительная миссия предыдущей серии BiA на поверку оказывается вовсе не героической. Всем ненавидеть сержанта Бейкера полчаса!

игра 02

Brothers in Arms: Earned in Blood









«Блицкриг-2»

игра 03

вверху слева Обилие очков подкреплений, сэкономленных в предыдущих миссиях главы, в ее масштабном финальном сражении иногда подбивает на действия недостойные и неподобающие — прогон танкового стада через половину карты, например.
вверху справа Танк с благоприобретенными способностями зачищает вокзал к приезду пехоты, которой будет принадлежать честь наступить на триггер и запустить бронепоезд.
слева Снайпер — сущий диавол (зд. ночной). Немецко-фашистская батарея обезлюдела исключительно из-за него.
справа Культовое сооружение оборонял взвод панд, которых заснять не удалось. Они... сделали харакири, да.









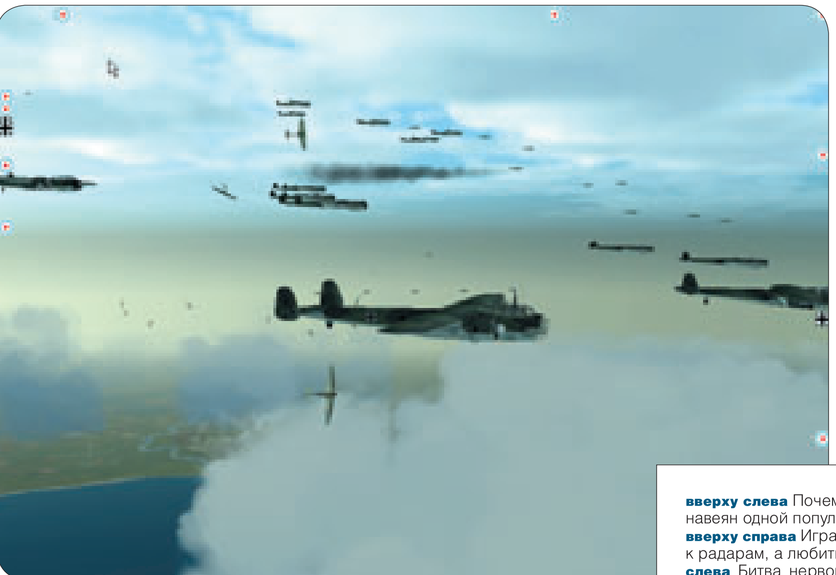
вверху слева Натуралистичный эпизод, довольно редкий случай. Обычно Fahrenheit предпочитает действовать более тонко.
вверху справа Это не ролик, а кусок всамделишного геймплея. Гражданин Кейн демонстрирует свои экстраординарные способности, игрок разрывается между необходимостью давить на кнопки и желанием просто наблюдать.
слева Некоторые из сыгранных сцен можно прокрутить в специальном разделе основного меню — как, например, эту: блестящее отступление Лукаса по перегруженной магистрали предваряет короткая стычка с копами.
справа Лавировать между автомобилями не так уж и сложно, гораздо труднее будет удержаться на подоспевшем вертолете... Да, мы все еще говорим об адвенчуре!

игра 04

Fahrenheit









Battle of Britain II: Wings of Victory

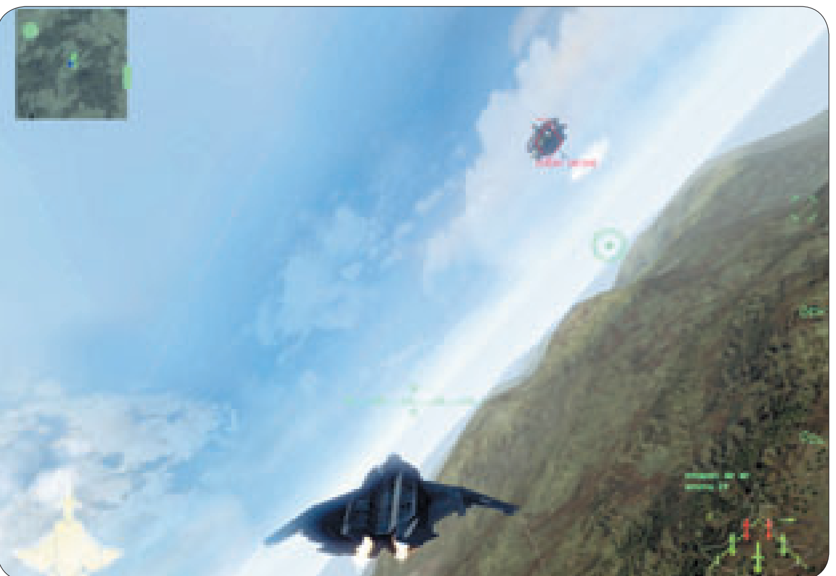
игра 05

вверху слева Почему-то особенно хорош кокпит «Харрикейна», хотя и кажется, что он навеян одной популярной игрой последнего времени.
вверху справа Играя за Королевские ВВС, вы научитесь не просто хорошо относиться к радарам, а любить их, дарить им сигареты и покупать мороженое.
слева Битва нервов: для бомбардировщиков единственный шанс уцелеть — сжать зубы и держать строй, не поддаваясь панике, когда вокруг то один, то другой самолет вываливается из рядов и, оставляя длинный черный след, рушится на землю. Величественная картина.
справа Между прочим, в отличие от Другого Симулятора, местный AI не способен видеть сквозь облака, что открывает немалые просторы. К сожалению, AI вообще нередко страдает подозрительной подслеповатостью.

JetFighter 2015

игра 06









вверху слева А еще мы тушим нефтяные вышки, прицельно укладывая в них химические бомбы. Игра, настолько лишенная всякой рефлексии, достойна уважения и внимания.
вверху справа Хорошо, в JF2015 не так уж интересно играть. Но безумно интересно о нем рассказывать!
слева Контролируемые заносы, исполняемые самолетом, весьма оживляют процесс и вообще дарят массу положительных эмоций. Железная доска для милитаристского воздушного серфа!
справа А вот и мы, Спасатель Малибу. Мост, который вы видите внизу, почти бесконечен — все продолжается и продолжается...





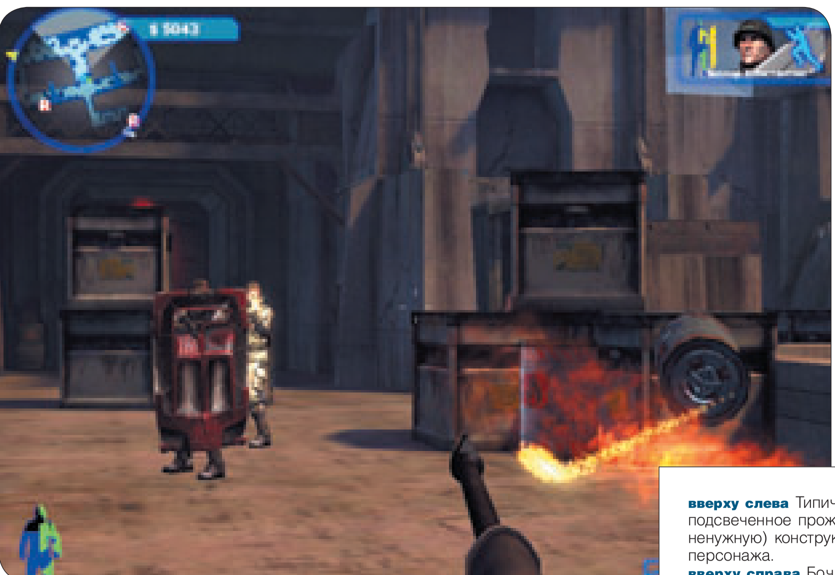
вверху слева Игра способствует параноидальному отношению к масштабам. Скажите, неужели в дикой природе действительно встречаются такие гигантские рекламные щиты?
вверху справа В кабине этого паровоза живет кочегар, чем-то безумно напоминающий Человека с Чемоданом из первого Half-Life.
слева ...Среди прочих нововведений: появилась возможность создавать фоновую текстуру заднего плана. Если присмотреться, выяснится, что этот фон не так уж гармонирует с картой.
справа При всей кажущейся простоте редактора происходящее постоянно стремится выйти из-под контроля. Все-таки Trainz — это для очень собранных людей.

игра 07

Trainz Railroad Simulator 2006









игра 08

Bet on Soldier: Blood Sport

вверху слева Типично консольная архитектура. С виду оно гигантское и внушительное, подсвеченное прожекторами... Пока не ударила детализация. На всю эту (совершенно ненужную) конструкцию потрачено столько же полигонов, сколько на винтовку в руках персонажа.
вверху справа Бочки с горючим услужливо расставлены ВО ВСЕХ местах скопления врагов с щитами. Игра ощущается заскриптованной до неприличия. Хотя скриптов тут куда меньше, чем в том же Medal of Honor.
слева Со стороны перестрелка через щиты выглядит просто смехотворно, согласен. Но когда ты там, за щитом... Это не такая уж плохая идея. Не надо было только разрешать использовать щиты в коридорах.
справа Сколько креатива засосал дизайн этих доспехов! Увы, мы тоже видели их в Fallout'е.







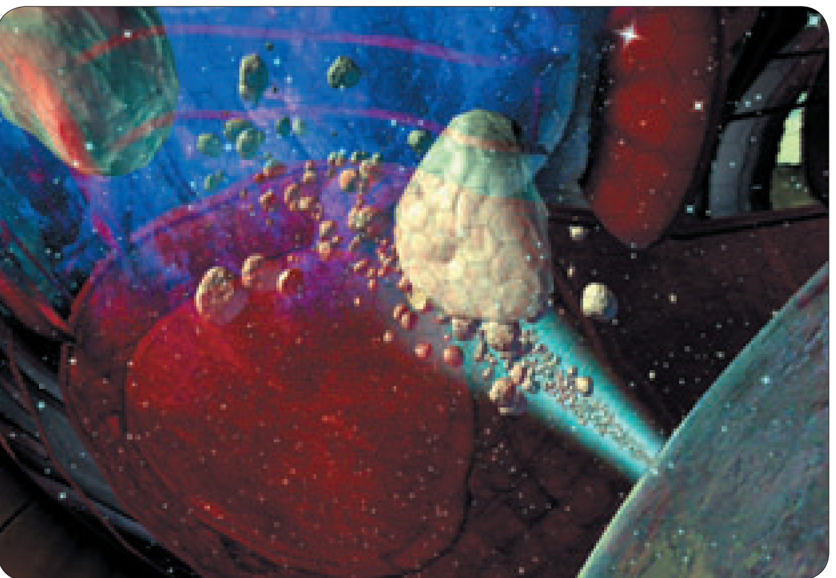


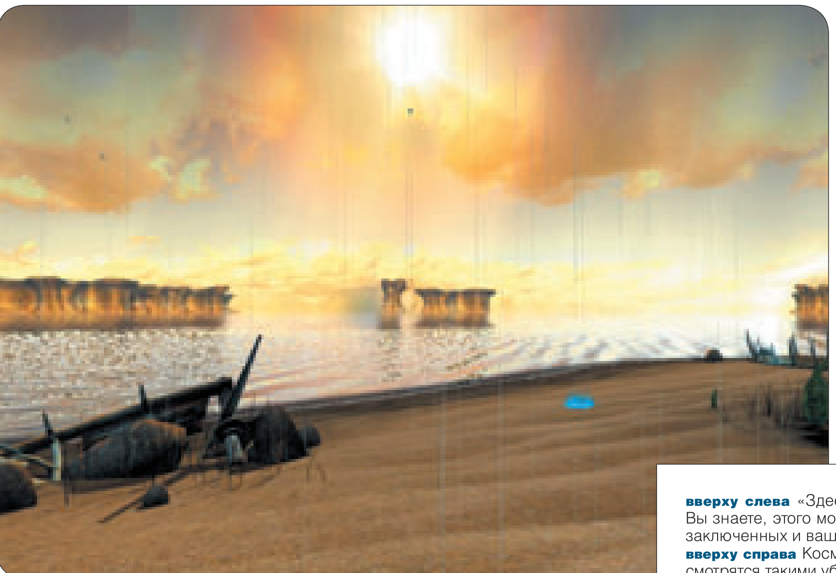
«В тылу врага: Диверсанты»

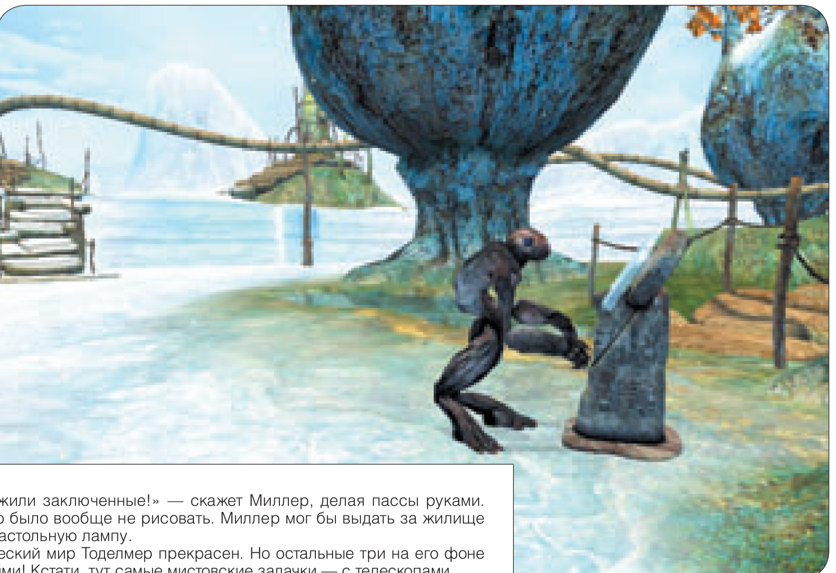
игра 09

вверху слева Нет, захватывать (и управлять) самолеты нельзя. Впрочем, поклонники игры уже выпустили соответствующий мод — STO realism V1.0. Ищите в интернетах города!
вверху справа «Прибытие поезда» в исполнении Dark Fox. Не советую подходить к этой штуке ближе, чем на километр.
слева Склады с заветным ремкомплектом и боеприпасами охраняются почище ставки Гитлера — элитными спецподразделениями с привлечением тяжелой бронетехники. Хитрость таких зверей не берет; единственный язык, который понимают нелюди, — 88-м калибром в лоб. Выманить и зачистить.
справа Доступ к телу дальнобойной артиллерии — щедрая награда за три часа ползания по кустам и ненормативное использование сочетания save & load. Зачистить левый фланг с помощью ножа и правый с помощью минометов — обычное дело.









вверху слева «Здесь жили заключенные!» — скажет Миллер, делая пассы руками. Вы знаете, этого можно было вообще не рисовать. Миллер мог бы выдать за жилище заключенных и вашу настольную лампу.
вверху справа Космический мир Тоделмер прекрасен. Но остальные три на его фоне смотрятся такими убогими! Кстати, тут самые мистовские задачки — с телескопами.
слева Вот так должно было выглядеть настоящее прощание с «Мистом». Увы, в динамике даже эта картинка не особенно красива. Слишком уж плоский горизонт.
справа Вот этих жалких карликов Миллер величественно называл «креатурами».

MYST 5: End of Ages

игра 10









Burnout Revenge

игра 11

вверху слева Нет, в Criterion совершенно не умеют проектировать автомобили. Лучше уж, как в Burnout 3, украсть существующие дизайны и поменять названия.

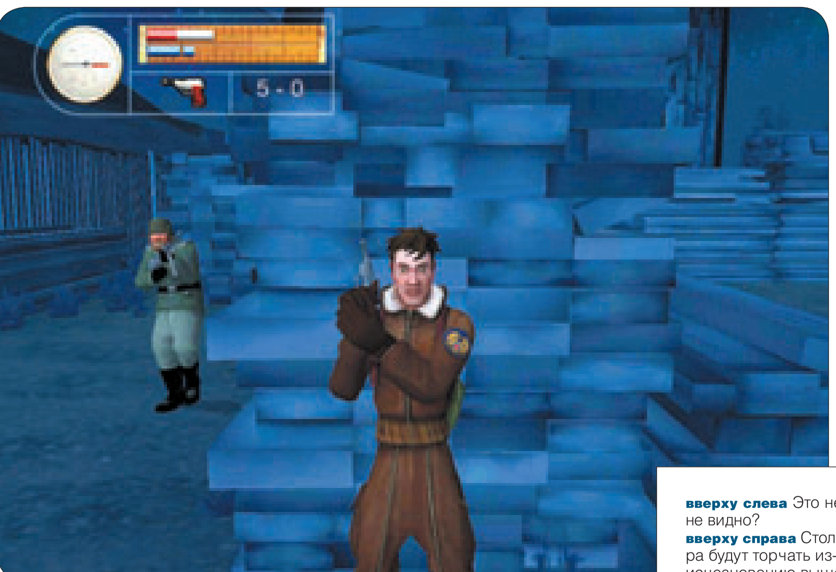
вверху справа Большинство шорткатов — узкие аллеи, на редкость естественно сочлененные с широкими и светлыми основными трассами. К сожалению, в BR совершенно незачем пользоваться шорткатами...

слева Когда гора железа встает на дыбы в режиме Road Rage, кажется, что в Burnout Revenge можно играть. Увы, только кажется. Но многие ли обращают внимание на подобные тонкости?

справа В совершенно издевательской озвучке «Бернаута» (вой сирен, истошные вопли очевидцев) очень не хватает придушенного женского крика «террористы!».









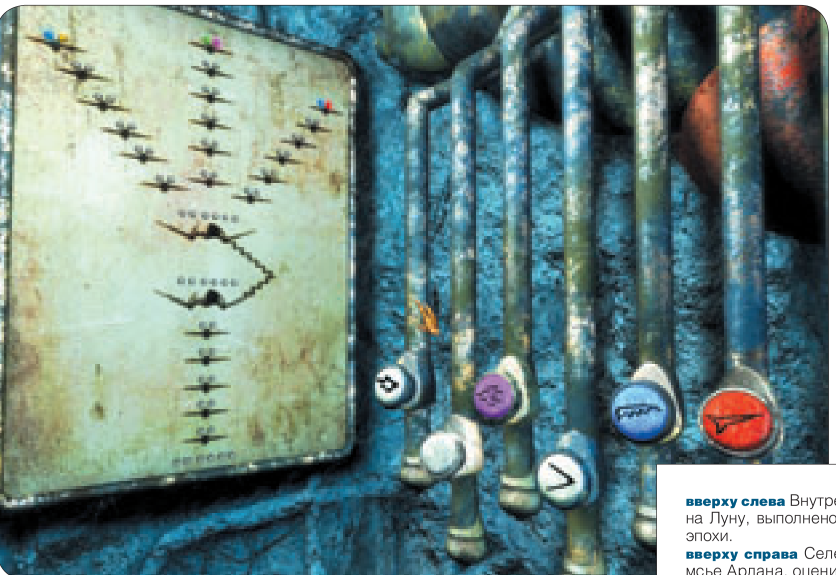
вверху слева Это не ошибка. Так движок игры рисует воду. Ну а наверху туман. Разве не видно?
вверху справа Столь тщательно прятаться не обязательно. Даже если сапоги командира будут торчать из-за ящиков, солдат и не почешется. Ведь не придал же он значения исчезновению вышестоящего чина.
слева Обязательный скриншот для всех «стелс-игр». Герой затаился и ждет, враг в страхе.
справа В идеале под этим скриншотом надо просто поставить название игры. И так все ясно. Зато глаза зеленые.

игра 12

Pilot Down: Behind Enemy Lines









Voyage: Inspired by Jules Verne («Путешествие на Луну»)

игра 13

вверху слева Внутреннее убранство алюминиевого снаряда, который вскоре обрушится на Луну, выполнено в заботе о строгости и комфорте, в полном соответствии с духом эпохи.

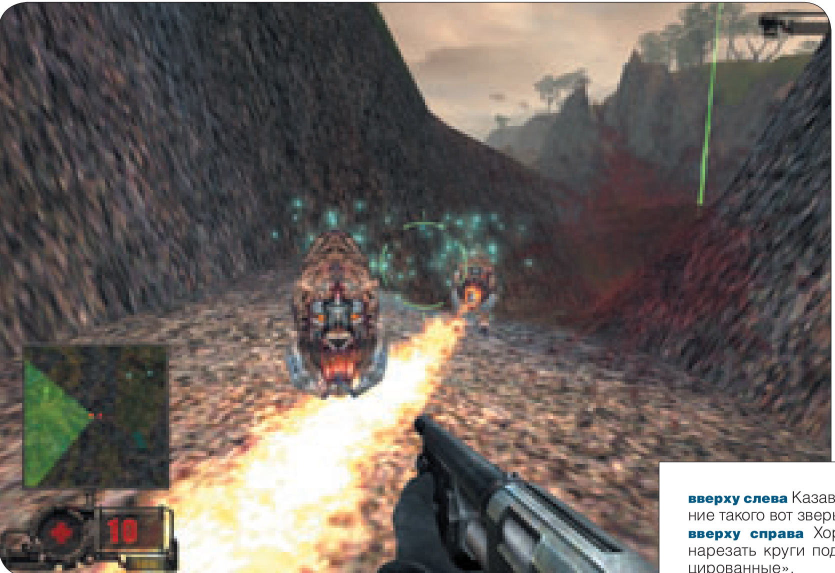
вверху справа Селениты самым бесцеремонным образом наблюдают за действиями мсье Ардана, оценивая его интеллект. Немало усилий приложил Мишель, прежде чем хозяева Луны согласились считать его разумным существом.

слева Подлинный смысл некоторых загадок, даже решенных, подчас открывается много позже.

справа Плоды некоторых удивительных растений легче лунного воздуха, а потому плавно взлетают вертикально вверх. Смысл этого воздухоплавания остается загадкой, зато очень приятно ловить пролетающие мимо овощефрукты!





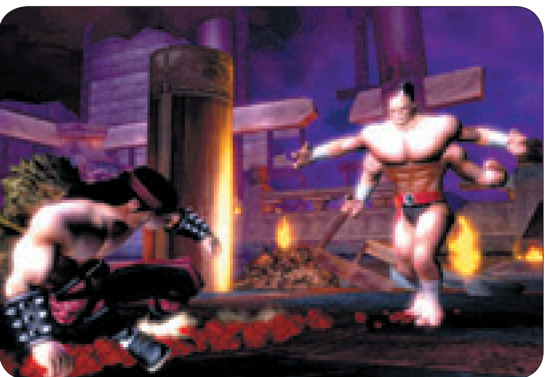




игра 14

«Вивисектор: Зверь внутри»

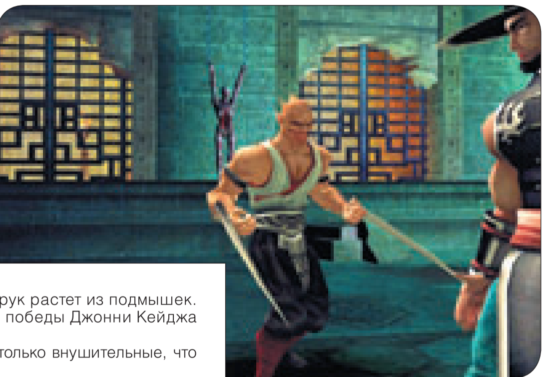
вверху слева Казавшееся уже бесконечным побоище на лесной поляне венчает появление такого вот зверька. Натурально вызывает облегчение.
вверху справа Хорошо, что поблизости нет скал, — эти четвероногие способны нарезать круги под почти отрицательным углом. Сказано же: «генетически модифицированные».
слева Эти киски с легкостью скачут по голым скалам и рыкают огнем с очень большой дистанции. Кроме того, как вам хорошо видно на этой иллюстрации, имеют пуленепробиваемую морду.
справа Несмотря на внушительный внешний вид, мишка довольно безобиден. Гораздо опаснее мелкие пантеры, материализующиеся в этот момент за спиной.











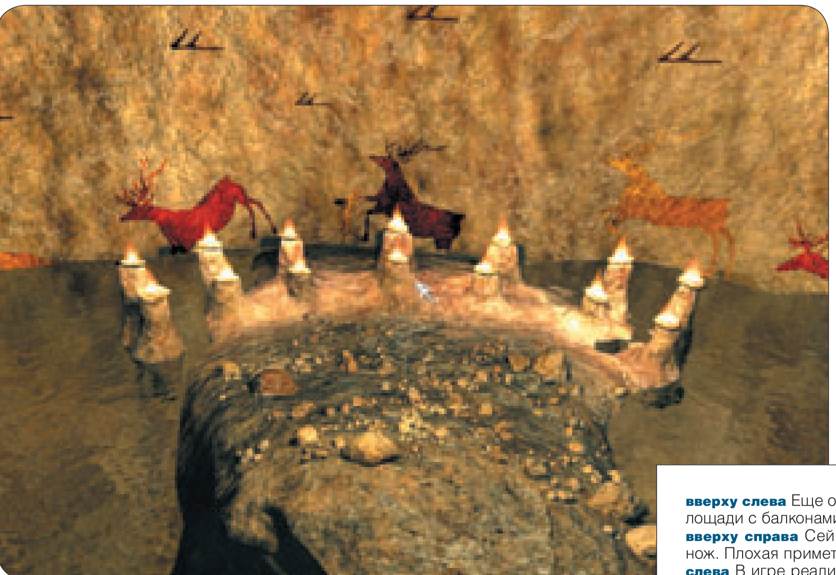
Mortal Kombat: Shaolin Monks

игра 15

вверху слева Как видите, у правильного Горо вторая пара рук растет из подмышек. Умри, Пол Андерсон! Кстати, трактовка (неканонической) победы Джонни Кейджа над Горо в Shaolin Monks странная.
вверху в центре Дистанционные удары в Shaolin Monks настолько внушительные, что местами игра напоминает 3D-шутер.
вверху справа Образец командного взаимодействия. Кунг Лао висит в воздухе и раздает страшные комбо. Лю Кан сидит в углу и трусливо прикрывается врагом.
в центре слева Раньше эти парни висели на заднем плане молчаливыми статистами, а теперь наконец-то смогли дотянуться до бойцов. По счастью, у Лю Кана есть удар, который... нет, не этот удар!
в центре Используя холодное оружие в Shaolin Monks, нельзя блокировать. Если у противника эта штука больше, чем у тебя, будет больно.
в центре справа В хищном ночном лесу разыгрываются фантастические сцены. Вот это дизайн! Вот это противники!







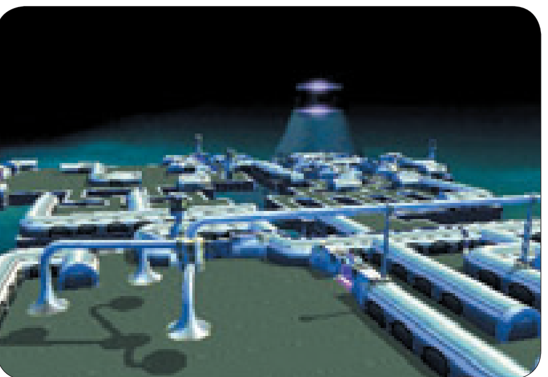


Echo: Secrets of the Lost Cavern («Тайна забытой пещеры»)

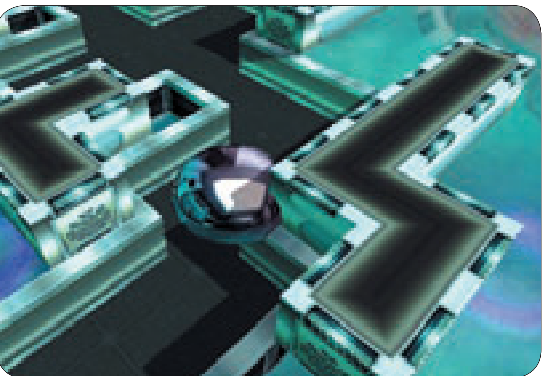
игра 16

вверху слева Еще одна черта, дошедшая до нас из глубины веков: предпочтение жилплощади с балконами, желательно просторными.
вверху справа Сей незнакомец от душевных щедрот подарит нам самый настоящий нож. Плохая примета, между прочим.
слева В игре реализована какая-то очень странная схема взаимодействия наскальной живописи с игровой реальностью.
справа Главный герой, скуласт и коренаст, шевелюра перьями, взгляд прозрачный, подбородок волевой. Кроманьонец как он есть.

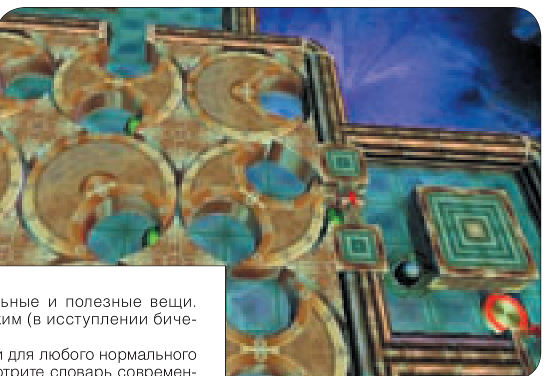










Death Jr., MediEvil Ressurection, Archer Maclean's Mercury

вверху слева Death Jr. С косой можно творить удивительные и полезные вещи. Младший, конечно, не так экстравагантен, как Червяк Джим (в исступлении бичевавший недругов самим собой), но...
вверху в центре MediEvil Ressurection. Для сэра Дэна, как и для любого нормального манчкина (не знаете, что такое «манчкин»? Немедленно смотрите словарь современной гиковско-урбанистической речи!), ни один меч не является слишком большим.
вверху справа Archer Maclean's Mercury. Образчик незапутанного лабиринта.
в центре слева Death Jr. Здешняя готическая субурбия чем-то напоминает болезненно искривленную субурбию «Психонавтов». Но уж больно дешево сделана.
в центре MediEvil Ressurection. Просто гамлетовский для сэра Дэна момент. Две с половиной секунды раздумий перед лицом подступающего врага.
в центре справа Archer Maclean's Mercury. Mercury не из тех игр, в которых есть, на что смотреть. Но текстуры все равно бедноваты.

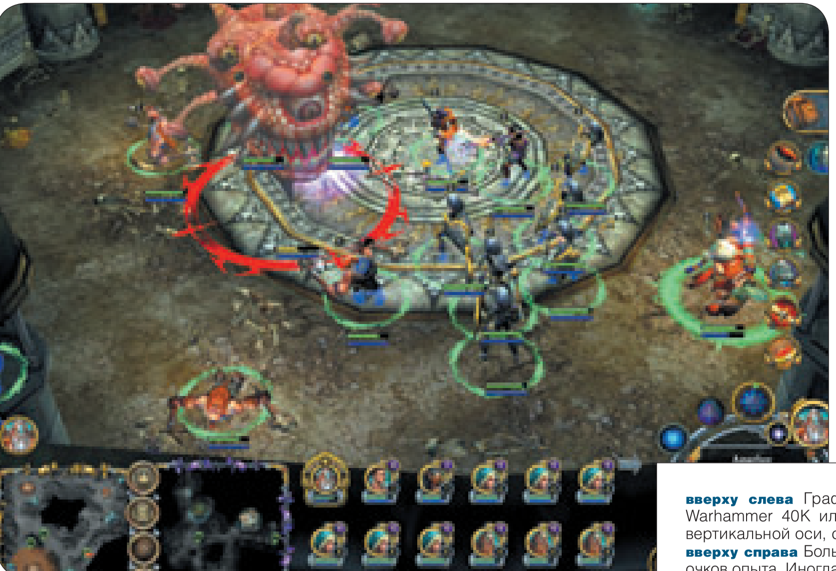
игры 17–19

игра 20

Dungeons & Dragons: Dragonshard









вверху слева Графический мотор Dragonshard не в силах тягаться с болидами Warhammer 40K или Rome: Total War. Да, криво! И персонажи вращаются вокруг вертикальной оси, словно гвоздем прибитые...
вверху справа Большие монстры олицетворяют собой не только средоточия лакомых очков опыта. Иногда они радуют глаз особыми ударами: без разбора валят юниты ниц, заглатывают и выплевывают, кидаются и топчут. Весело.
слева Все инстинктивно схватившиеся за «ракетницу» немедленно получают поощрительный приз от редакции Субатомарного. Старая закалка!
справа В жаркие батальные моменты игрок, не задумываясь, стучит по клавише «пробел». Очень хочется взять тайм-аут. Аккуратно выбрать подходящее заклинание. Фигнам, однако.

игра 10

жанр **Квест**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP)**
руководитель проекта **Рэнд Миллер (Rand Miller)**
главный дизайнер **Райан Миллер (Ryan Miller)**
арт-директор **Джошуа Стауб (Joshua Staub)** | композитор **Тим Ларкин (Tim Larkin)**
разработка **Cyan Worlds**
издание **Ubisoft** | издание в России **«Бука»**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 5 Гбайт на жестком диске**

MYST 5: END OF AGES

МАША АРИМАНОВА

Все на продажу

Братья на отдыхе. — Опиум. — Путь кометы. — Существа. — Без чувств.

Самое странное и вместе с тем самое закономерное впечатление от MYST 5: End of Ages (www.mystvgame.com) — ее обыденность. Это на удивление (хотя какое тут, к черту, удивление!) скромная, ничем не примечательная игра с неспешным началом, четырьмя прилежными пазлами и ленивым пацифистским финалом. Причем редким пацифизмом отдают и обе несчастливые концовки.



Такое братья Миллеры могли сочинить в свое свободное время, на отдыхе, с удочками... Но мы-то считали, что они собирали волю в кулак, готовились к последней битве! Если не знать о том, что этим «Мистом», впервые в истории КИ, издатель и разработчик осознанно обрывают легендарную серию, если не ведать об истории с Uru и судьбе Cyan Worlds, если не читать интервью Рэнда Миллера, в которых он рассуждал о живых мирах, монстрах и рисовании рун, в MYST 5 невозможно заподозрить мессию. Broken Sword: The Sleeping Dragon по сравнению с этой игрой — глубоко авторский проект, кипение духа и горение квестовыми идеалами. А с Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned «Мист» сопоставлять просто страшно. Становится ясно, что эпоха адвенчур затрагивавших, оставлявших память, вызывавших хоть КАКУЮ-ТО реакцию, прошла и, скорее всего, безвозвратно.

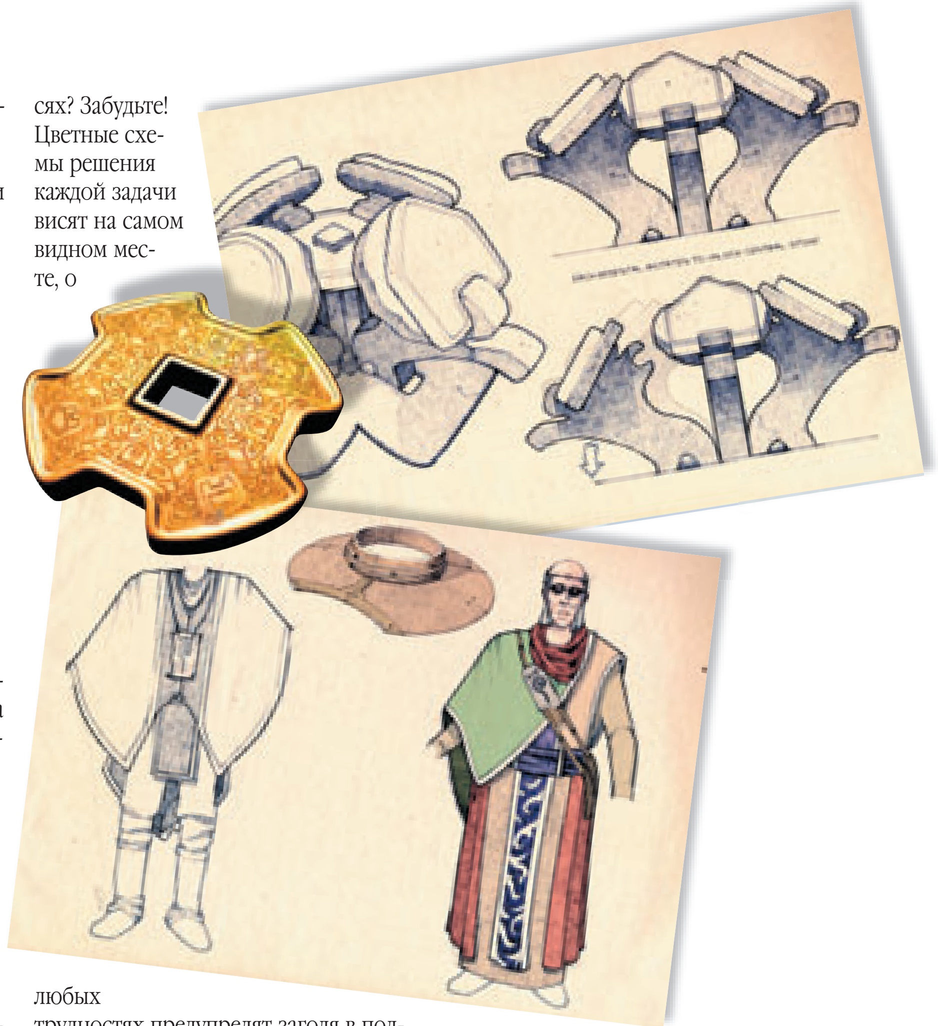
MYST 5 — набор обрывков, бессвязных опиумных видений. Два его мира практически одинаковы; другие два разнятся до такой степени (причем всем: внешним видом, масштабом задач, механикой головоломок), что закрадывается нехорошее подозрение, будто Миллер издевается. Вот вам снежный мир, в котором надо встать на край проруби, увидеть символ на другом краю и аккуратно перерисовать его на каменную табличку. А вот вам мир космический: небо моросит кометами, там вращаются туманности, мерцают звездные скопления, а нам нужно ускорить ход времени, внести изменения на вселенском уровне, сдвинуть с места метеоритное кольцо — только для того, чтобы заглянуть в телескоп, рассмотреть символ на борту орбитальной станции и... столь же аккуратно перерисовать его на каменную табличку.

Не чудится ли вам тут некоторая несоразмерность? Если «Мист» за что и хвалили единодушно, так это за цельность, за единство концепции, за то, что все его миры, такие разные, объединяла четкая мифология. В MYST 5 Миллер тычет пальцем в абстрактные трехмерные объекты и нарекает: вот этот термитник, оказывается, на самом деле «поселок заключенных», а вон то хаотичное скопление хижин и тростниковых изгородей, которое не взяли бы даже в дурной трехмерный шутер, — «гладиаторская арена Да'Ни». В прежних «Мистах» была письменность, была внутренняя логика и единый стиль головоломок. Были легенды. В новом, несмотря на рекордное число уморенных в монологах слов «Да'Ни» и «Эпоха», ничто не напоминает о былом величии. Это очень простая и очень пустая игра, которой не могут помочь ни трехмерность (во всех трех режимах управления по пятому «Мисту» одина-

ково некомфортно перемещаться), ни новая система табличек и телепортеров, ни даже широко разрекламированные «элементы жизни»: одинокая птичка-пиранья, несуразные летучие мыши и появляющиеся из ниоткуда и мгновенно исчезающие креатуры, оперирующие каменными табличками. Опять же, если б не реклама, на этих существ никто не обратил бы внимания, настолько они невыразительные, неживые, быстроисчезающие. В пятом «Мисте» жизни не больше, чем в первом, и куда меньше, нежели в третьем (Exile), где, если помните, не было никакого реального 3D...

В каждом мире следует отыскать два-три символа, которые откроют новые порталы, которые позволят пронести дальше каменную табличку. Для того чтобы новые порталы открывались, на табличке надо рисовать символы. В конце концов откроется главный хаб, и мир, без фанфар и фейерверков, будет считаться пройденным. Главная загвоздка всякий раз — отыскать последний символ, открывающий хаб. Задачка с орбитальной станцией — все-таки пример таланта Миллера, ее ослепительная глобальность — под стать финальному «Мисту». Но на ее фоне остальные пазлы выглядят такими тривиальными! В двух случаях надо использовать символы, вызывающие погодные эффекты, — дождь и ветер. Дождь очень красивый, задачка с чашами неплохая. А вот ветер (кстати, водная поверхность в ураган остается гладкой, как в мертвый штиль, на что внимание публики не обратил только ленивый рецензент)... Надо, чтобы ветер, вызванный могучим заклинанием, расправил болтающийся на флагштоке флаг. На этом флаге можно разглядеть заветный символ и... да, аккуратно перерисовать его на каменную табличку. А теперь скажите мне, с каких это пор в квестах флаги расправляют глобальными заклинаниями?! Даже в «Мистах»?! Использовать машину, спрятанные меха, перекроив для этого всю вентиляционную систему острова, — вот это по-мистовски! Это по-адвенчурному. А глобальное заклинание — образчик дизайнерской лени, казуальщины, творческой, наконец, усталости.

Удивляться тому, что последний «Мист» получился таким, не следует. Этому очень хочется удивляться, но ведь раз серия заканчивается по воле авторов, на то должны быть свои причины, не так ли? Не случайно два мира MYST 5 так похожи один на другой, неспроста половина задачек выглядят так, словно на них махнули рукой, не случайно игра показательна настолько, что в ней не осталось вообще никакой глубины. Нажимаем на кнопку, закрывается дверь. На месте двери обнаруживается еще одна потайная кнопка. Изящно? А вас не настораживает тот маленький факт, что эту потайную кнопку НЕЛЬЗЯ НЕ НАЙТИ? Все пазлы выложены перед нами кверху брюхом. Поиск ключей в дневниках и обрывочных записях? Забудьте! Цветные схемы решения каждой задачи висят на самом видном месте, о



любых трудностях предупредят загодя в подробном инструктаже. В такие квесты не только неинтересно играть — их неинтересно делать, а делая такие квесты, нельзя выжить. Если бы Cyan Worlds не прикончила катастрофа с Uru, компанию совершенно точно прикончил бы MYST 5. Если бы MYST 5 не был официально назначен последним представителем серии, ему пришлось бы им стать. Потому что, невзирая на любые циничные рассуждения о квесте для всех и каждого, о квесте на продажу, о головоломках без головной боли и шутки о радикальном выпрямлении кривой обучения (квестом на продажу без головоломок и кривой считался, кажется, еще оригинальный King's Quest), автор не должен говорить игрокам «жрите». Если бы Миллер по-прежнему любил свою серию, он закончил бы ее совсем иначе. Ведь это талантливый человек! Больше всего MYST 5 похож на бездушную голливудскую экранизацию, сделанную людьми, имеющими о «Мисте» самое смутное представление. Но ведь это, знаете ли, не так.

Если верить Cyan, Лаки'Анн, мир с гладиаторской ареной, — самый обширный из когда-либо спроектированных для «Миста». Тут даже динамическая смена дня и ночи есть. Увы, этот остров похож на все прочие острова, а главной его достопримечательностью является лабиринт из узких коридорчиков, где смены дня и ночи не видно.

игра 11

жанр Брукхаймер-гонка
платформа Sony PlayStation 2, Xbox
ведущий разработчик Алекс Вард (Alex Ward)
главный программист Ричард Парр (Richard Parr)
арт-директор Майкл Вильямсон (Michael Williamson)
разработка Criterion Games
издание Electronic Arts
дата релиза Сентябрь 2005 г.

BURNOUT REVENGE

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Чужая полоса

Вспоминая огонь. — Дорожный пинбол. — Взрыв на перекрестке. — Аркада на все времена. — Пару лет спустя.



Игры серии Burnout не требовали от нас особенных навыков вождения. Убрав руку с аналоговой рукоятки в Burnout 3: Takedown, можно было, при определенной доле везения, показывать неплохие результаты — на поворотах машинка аккуратно скользила по стеночке. Но раньше в «Бернауте» нужны были хоть какие-то навыки! Хотя бы в многопользовательском режиме — если один из участников в погоне за бустом нырял во встречный поток, остальным волей-неволей приходилось нырять вслед за ним. Ибо, сидя на своей полосе, бустом разжиться было невозможно. Более того, даже на своей полосе можно было крепко получить по носу медленно ползущей машинкой. Нужно было хоть на что-то реагировать.

В Burnout Revenge (BR, www.burnoutrevenge.ea.com), четвертой игре серии, разработчики решительно и бесповоротно прощаются с прилагательным «гоночная» в словосочетании «гоночная аркада». Отныне в «Бернауте» не надо реагировать ни на что. Нет нужды выскакивать на встречную полосу (на чем раньше строился хоть какой-то геймплей), не надо лавировать между авто на своей. Вместо этого маленькие машинки нужно весело таранить, подбрасывая их в воздух, получая за это черное дело буст и не теряя скорости. Все, гонка кончилась. Далее начинается область пинбола. В одном режиме BR следует просто пинать трафик (и покажите мне младенца, который не сумеет с первого раза получить золотую медаль в гонке с такими условиями!), в другом — кидаться этим трафиком в соперников, в третьем — использовать трафик в качестве оружия массового поражения, устраивая автокатастрофы, которые охватывают не один перекресток, как в Burnout 3, а целые автострады и города.

Если судить по рейтингам и отзывам, BR — все еще довольно лихая игра... если вы любите пинбол. Но, вы знаете, в любом пинболе есть сложность — и нешуточная. «Бернаут» никогда не отличался трудностью. Вероятно, дело в том, что никакой глубины в гонках со СТОЛЬ простой механикой быть не могло, приемам выбивания соперника с трассы учиться не следовало (достаточно было пристроиться в хвост врагу, и с дороги он вылетал сам). Через двадцать минут вы становились ветераном «Бернаута», через двадцать пять — гением, через тридцать вам впору было вручать награду за прижизненные достижения в игре «Бернаут». Чем заняться в «Бернауте» на тридцать первой минуте? Так далеко в будущее ни один пользователь «Бернаута» не заглядывает.

> Burnout Revenge, как можно заключить из названия, прежде всего инструмент для изливания фрустраций. «Смерть пробкам! Гибель козлам-водителям!» И т.д. Как и в случае с Full Spectrum Warrior, в шкуре видеоигры нам продают что-то совсем другое.

Игра была абсолютно плоской и, прямо скажем, скучноватой еще тогда, когда в ней следовало уворачиваться от столкновений, а не стремиться к ним. Да, появление BR абсолютно закономерно, это логичное завершение серии, Criterion Games всячески старалась превратить игру в одну большую автокатастрофу и с изобретением режима Traffic Check добилась своего. Теперь между постановочными катастрофами и просто заездами нет никакой разницы. Брукхаймеровских взрывов и полетов автомобилей не нужно ждать или искать; они происходят постоянно. То, что при таком отношении в гонке не остается и следов баланса (а как насчет того, что AI не умеет швыряться машинами? Как насчет того, что, рассекая без всякого риска по своей полосе, ты получаешь БОЛЬШЕ буста, чем если бы выполнял отчаянные маневры на встречной? Как это сочетается с идеологией «чем опаснее ездишь, тем больше получаешь», а?), Criterion волнует меньше всего. Баланс отныне не продается. Продаются взрывы и сверкающие в воздухе автомобильчики.

На мой взгляд, Burnout Revenge — тупиковая ветвь развития автомобильной аркады. Поверьте, я люблю бросаться автомобилями не меньше вашего, но должна же в процессе швыряния быть какая-то цель, какая-то система, какая-то, простите за выражение, честность. В любой логике должно быть свое безумие. Пусть игра апеллирует к моим самым низменным инстинктам — но пусть она при этом остается хоть немного игрой!

В BR прекрасные многоуровневые трассы со множеством опасных шорткатов, забавный режим полетов (управляя автомобильчиком в воздухе, надо учитывать скорость и направление ветра), любопытный режим Eliminator (Knockout, в котором последняя машина отсекается не каждый круг, а каждые 30 секунд), дикая скорость, передовая для PS2 (и даже для Xbox) графика. Здесь все-таки есть, где покататься, и есть, где разбиться вдребезги... Вот только заботливые авторы теперь позволяют игроку подрывать свою машинку не тогда, когда она раскурочена полностью (как это было в Burnout 3), а в любой момент. Это называется Crashbreaker Mode. Происходит жутчайший взрыв, который сметает с трассы всех соперников. AI здесь выиграть не может в принципе (и, разумеется, Crashbreaker'а ему никто не даст). БАЛАНС?!! Увы, в наше время поражения в гонках не продаются, зато хорошо продаются победы.

Эти же победы получают отменные рейтинги (9,1 на GameSpot; 8,9 на осторожном, как мелкий хищник, IGN) и отзывы типа «ЛУЧШАЯ ГОНКА СОВРЕМЕННОСТИ!!!». Профессионалы пишут, что, да, играть очень легко, что Traffic Check мог хорошо смотреться на бумаге, но на экране превратил BR в откровенную пародию на «Бернаут», что «геймплей мог бы быть и чуть более сбалансированным» (что на языке IGN чуть ли не непечатное ругательство), но... Оно же все такое яркое, красивое, блестящее, трасс уйма, да и многопользовательский режим более-менее играбелен. Я согласен с тем, что BR — невероятно красивая (и быстрая) игра, что в нее вложена масса сил и денег. Но когда откровенный бонус-режим Crash Mode (где следует разгонять машину и ронять ее с многоуровневой развязки в гущу трафика, а потом сидеть и вдумчиво следить за тем, как на экране разыгрывается сцена из фильма «Пункт назначения-2», и совершенно ни за что получать титанические бонусы) оказывается более интересным, чем основная игра со всеми ее кубками, особыми правилами, превью-заездами и тоннами новых машинок (все машинки, кстати, спроектированы в недрах Criterion и потому выглядят непередаваемо уродливо)... Это же должно настораживать!



Меня пугает мысль, что на четвертой серии красивая и великолепная гонка Burnout не закончится, что будет пятая часть, в которой, вероятно, можно будет таранить не только машинки со своей полосы, но и автобусы, грузовики и пожарные автомобили с чужой, не говоря уж о поперечном трафике. И все они будут взрываться в воздухе, причем взрываться по-атомному, сравнивая с землей небоскребы. И даже тогда «Бернаут» будет считаться «гоночной аркадой, которая не подведет», и, покачав головами по поводу некоторого дисбаланса в отличном в целом геймплее, игроки всего мира уткнутся в World Tour.

Любой гад, сбросивший нас с трассы (даже в BR такое редко, но случается), помечается галочкой. Дальнейшая гонка разворачивается под девизом «догнать и поквитаться». Догнав же и поквитавшись, чувствуешь себя морально опустошенным...

игра 12

жанр Stealth action
платформа PC (Windows 98SE/ME/2K/XP). Игра также вышла на Sony PlayStation 2 и Xbox
разработка Wide Games, Kuju Entertainment
издание Oxygen Interactive
дата релиза Сентябрь 2005 г.
минимально рекомендуемое железо Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ и выше, 1 Гбайт на жестком диске

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Да не тот

Подобно цветку. — Белые ночи. — На цыпочках. — Сминая ряды. — Изобрести самокат.

Есть игры, похожие на миндальный цвет. Они лишь в завязи, а все вокруг уже звенит от напряженного и радостного ожидания. Распускаются — и тучи желающих насладиться их медвяным нутром тут как тут. Существуют, напротив, тяжеловесные, нескладные, сучковатые и занозистые изделия. Кажется, брось такое в воду, и оно, крутясь и собирая скользкую тину, побредет по течению, утыкаясь в нагромождения себе подобных. Сядет невзначай уставшая от бесцельного долгого полета стрекоза — хорошо. Не привлечет ничье внимание — застрянет в безвестности у берега и быстро покроется саваном из веток, травы и песка.



А теперь скажите: звенели ли вы в ожидании Pilot Down: Behind Enemy Lines (сводящее скулы PDBEL, www.pilotdowngame.com)? Утюжили новостные сайты, собирая пыльцу информации? Зачеркивали дни в календаре? Как ни странно, редакция тоже нет. Отсюда вывод: перед нами щепка. Которую штормило еще на стадии разработки. Изначально взявшая в руки стамеску Wide Games нашла, видимо, занятие интереснее и прибыльнее; обломав зубы о двух нерадивых издателей, она оставила проект на милость стервятников из Kuju Entertainment (www.kuju.com). Последние что-то подрисовали, подклеили, проскрежетали на ухо Oxygen Interactive (www.oxygenint.com) пароль «3rd Person Stealth Action» и, раскрутив игру, словно атлетический молот, отправили пилота Вильяма Фостера в глубочайший вражеский тыл. Начнем, пожалуй, с того, что с таким качеством выделки на вражеской территории долго не живут. На своей — тем более. Позиционируя игру как stealth, Kuju обязана была подумать хотя бы об освещении — которого здесь попросту нет. Забыли, наверное, среди стружек на рабочем верстаке. И куда теперь бежать напуганному пилоту? Что укроет несчастного плотным пологом? Откуда он сможет выскочить, протянув мужественные руки к небритым вражеским кадыкам? Где, наконец, Вилли сможет почувствовать себя в безопасности, следя за перемещениями фрицев? А за любой, оказывается, поленницей!

AI здесь устроен таким образом, что не замечает крепкого мужчину в военной форме, шумно дышащего морозным воздухом, и с полутора метров. Оставленные в глубоком снегу следы или трупы столь же слабо возбуждают кремниевые мозги — после проигрывания анимации «минутная заинтересованность» они продолжают благодушное патрулирование пиломатериалов. Наличие приманочных сигарет, хлопушек и возможность дубасить по стенам, привлекая чужое внимание, как вы понимаете, заставляют лишь по-змеиному дрожать погремушки нашей злорадности. Понять, откуда растут уши этого балагана, нетрудно, а наблюдать жалкие попытки сделать не хуже попросту смешно. Вот мы успешно завершаем первый уровень и восхищенно наблюдаем почти ролевую таблицу умений. Что лучше, тихо ходить или метко стрелять? Профессионально сворачивать шеи или таскать на себе стратегический запас провизии, оружия и боеприпасов? Уникальный в своем

роде опыт для экшенов, не находите? Налицо два класса умений и два же способа поглощения PDBEL. Они совершенно разные, при этом один тянет игру наверх, к, увы, недостижимой «НВ»-планке, другой, налегая всем телом, сулит чистилище «неуда».

Вариант «стелс» — тот самый, что так тщились постичь разработчики. Идеально вхож в рамки сюжета, отменно скроен и подан. Военный летчик Вильям Фостер, чудом выживший после страшной катастрофы, забытый всеми, голодный и холодный, оказывается на вражеской территории. Его синяя полоска выносливости тает на глазах, с ее полным исчезновением боец замерзнет от холода, так и не увидев жену, детей, собаку. По-мересьевски пробираясь зимними лесами, игрок дрожащими руками разводит костры, дабы согреть окоченевшие конечности; жарит крольчатину и пойманную в Рейне рыбу. В особенно трудные моменты можно позволить себе богатое витаминами яблоко или бутылочку бренди. А кругом бдит, не смыкая глаз, опасность — прислушиваются к скрипу снега часовые. Чуткие, словно сурки, они бросаются при первой возможности в погоню, по следу, по звуку, по запаху. От таких не скроешься, тревогу в засаде не переждешь (превратимся в ледышку), приходится тщательно прятать трупы, тенью красться и молниеносно нападать, ломая шеи, переодеваться в чужую одежду, разбрасывать приманку, юлить, изворачиваться. Но вот ведь загвоздка — сей бурный поток мыслеутверждений встречает волнорез местного AI и... читайте выше. Игра в таком стиле требует известной доли самодисциплины. Погоню, опасность и прочие щекотливые моменты нужно додумывать, движение по прямой заменять гусиным шагом вдоль коробок и ящиков, свято верить, что грузовики нужны здесь для того, чтобы под ними лежать и следить за чем-то важным, таскать в рюкзаке бинокль...

Ты еще с нами, проницательный читатель? Почему, спросишь ты, не взять в руки автомат или винтовку, благо оружия хватает, и, не теряя драгоценного времени, не расстрелять всех неугодных, кратчайшим путем следуя с уровня на уровень? Потому что этот момент не проработан ни разработчиками, ни бета-тестерами. В таком варианте игра проходится слишком быстро, все заготовленные аттракционы мелькают за окном, проносясь мимо нас, удобно устроившихся в купе безразличия. Нет, мы не будем лежать под машиной, на фиг, на фиг. И за палаткой прятаться не станем, спасибо. Скрываться от любопытных горожан, зачем? Пусть видят, пусть позовут охрану, ее мы тоже скосим короткой автоматной.

Из ближайшей щели выползает уродливый баланс: если не собирать сигарет, сигнальных ракет и прочей ерунды, вкладывать очки опыта в умение стрелять и не отвлекаться на второстепенные необязательные пакости, игры как бы и не существует. Вилл Фостер появляется на причале. AI предвкушает долгий экшен, сейчас кто-то, шурша, поползет под декорациями, потея, станет красться за спиной, прятать трупы, замирая от ужаса, — вдруг поднимут тревогу?! Порядком замерзнув, пилот кинется к пирсу, за рыбой, а когда пересечет вот этот триггер, откроется дверь сторожки, извергая трио охранников. Но веселье отчего-то не клеится. С каменным лицом Фостер карабкается на строительный кран, расстреливает ожидающих его шутов, спускается, забирает нужную рукоятку, плюет на прикормленных еще с вечера пескарей и уходит на следующий этап.

Мы ни слова не сказали о вторичности игры. Мы ни разу не помянули Фишера С., Снейка С., Сорок Седьмого, Гаррета и пр. Мы не отпустили ни одной сальной шутки по поводу синдрома главного героя, вынесенного в название. Да мы на себя не похожи!



Доверять огнестрельное оружие лейтенанту Фостеру и давать летчику такие широкие полномочия в его использовании было откровенной глупостью. Шарящие по земле лучи прожекторов, шкала видимости и умение стоять в узком коридоре на шпагате, возможно, были бы в самый раз, но, увы, Kuju, эта ниша занята. Мнится, эта ужасная правда окатила творцов в последний момент, поэтому за считанные часы до сдачи игры в печать к уже готовому коду были прицеплены обязательные мероприятия повышенной сложности. Так, мост блокируют танки и отряд автоматчиков, подъехавший грузовик дарит встречу с четверкой вооруженных коммандос, товарищ возится с замком, пока мы работаем полевой мишенью. К слову, система сохранений и чекпойнтов тоже осталась на злосчастном верстаке.

Как нам уже много лет твердит история, темные дела лучше всего делать именно в темноте. Если вы все-все любите пробовать на себе, пожалуйста, приобретите Pilot Down: Behind Enemy Lines.

игра 13

жанр **Талантливый квест**
платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
продюсер **Ян Тиссейр (Yann Tisseyre)**
гейм-дизайн **Алексис Ланг (Alexis Lang), Этьен Гри (Etienne Gry)** | арт-директор **Франк Летье (Frank Letiec)**
ведущий программист **Уилфред Хино (Wilfred Hinault)** | музыка **Ян Вольсый (Yan Volsy)**
разработка **Kheops Studio**
издание **Adventure Company** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **18 августа 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт)**

VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE («ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ»)



НАШ **ВЫБОР**

АШОТ АХВЕРДЯН

Лунная пирамида Хеопса

Основной закон всеобщей несправедливости. — С лица текилу не пить. — Грохот самой большой пушки на планете. — Идеальный путевой журнал. — Инопланетный гольф. — Игра в съедобное. — Искусство пропаганды наркомании и алкоголизма. — Особая музыкальность речи. — Обратимость.

Реальность несправедлива. Вымороченный, уж будем называть вещи своими именами, MYST 5 пользуется огромным вниманием публики и принимает вежливые похвалы в свой



ветеранский адрес, в то время как Voyage лишен даже своих пятнадцати минут славы. Adventure Company настолько завалила рынок бюджетными квестами собственного производства, что и критикам, и публике они кажутся стопроцентно взаимозаменяемыми, и у Voyage практически нет шансов выбраться из этой братской могилы.
Пойдем против сложившейся практики и сначала расскажем о недостатках игры. Тем более что изъян тут всего один — это техническое (нет, не творческое) качество картинки, из-за которой по скриншотам Voyage действительно можно принять за очередной бюджетный релиз. Денежные ограничения — вещь объективная, и каким бы ни был талант авторов, при необходимости экономно расходовать ресурсы картинка уровня MYST 4 самозарождаться неспособна. И это единственный прокол Voyage.
Формально игра является духовным продолжателем предыдущего Kheops-проекта, посвященного Жюлю Верну, ну, вы помните — что-то о возвращении на некий таинственный остров. Общий движок, одна система работы с инвентарем (оставайтесь с нами). Тем не менее Voyage совершенно иной, что становится очевидным уже в основном меню, когда в нашу комнату заглядывает главный герой, Мишель Ардан (собирательный образ великих экспериментаторов прошлого — см. ст. «Кристофер Ллойд в роли доктора Эммета Брауна»), и призывно стучит в стекло электронно-лучевой.
Вся игра пронизана живительной легкостью, столь характерной для прозы Верна и которой так не хватает в большинстве игр вообще. И это при почти полном отсутствии заимствований, хотя Voyage и «вдохновлен» романами «С Земли на Луну прямым путем» и «Вокруг Луны». После завязки квест решительно отходит от канонических текстов, позволяя герою высадиться в мир единственного естественного спутника Земли, мир фантастический... каким он представлялся на рубеже 19-20 столетий. Здесь нет радио, нет гусеничных машин, удивительные агрегаты селенитов используют ременные приводы и выглядят форменными паровыми ископаемыми. И даже когда выясняется, что в прошлом селениты совершали регулярные космополеты по маршруту «Луна — Земля», угадайте-ка, что это было с технической точки зрения? Ну конечно! Космические «снаряды» выстреливались гигантскими пушками.
Несмотря на обилие разнообразных знаков и символов, бумага с ручкой, скорее всего, не понадобятся (ну, почти не понадобятся). Дело в том, что в игре имеется отличный журнал, который автомати-

чески записывает и зарисовывает все важное, что встретилось нам на пути. Причем мсье Ардан о многом догадывается одновременно с нами. Вот мы видим некий знак на емкости, из которой подается вода. Одновременно с нами восклицает и храбрый покоритель Луны: «Я уверен, этот символ означает ВОДУ!». (Гармония между игроком и персонажем — это такая редкость, не находите?) И потом, когда мы видим уже известный символ, при наведении курсора субтитры показывают его значение. Так просто и так удобно.

Самый спорный пазл-момент игры касается звуковых задач. Вы должны помнить, что отдельные жестокосердные критики сурово карали первый MYST за пазл на определение высоты тона — и правда, как быть людям без слуха? Здесь же встречаются места, где надо опознавать не просто звуки, а аккорды! И хорошо, если у вас есть соответствующая практика или образование и вы не путаете уменьшенное трезвучие с кластером... В оправдание заметим, что одна из таких загадок опциональна, у другой же есть пара недвусмысленных незвуковых подсказок. Конечно, человек с развитым слухом все равно имеет преимущество, но уже непринципиальное.

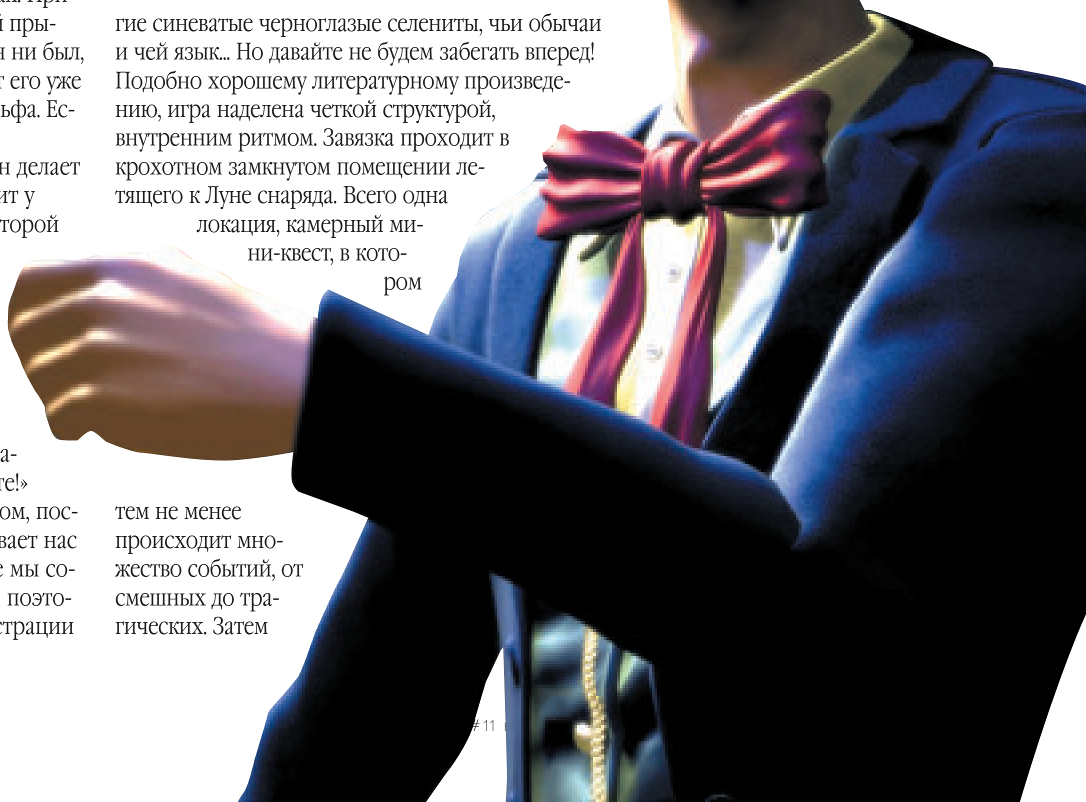
Игра отдает дань образовательным наклонностям старой фантастики: Ардан делает первый шаг по лунной поверхности — и, конечно же, улетает далеко вперед. «Как же я мог забыть, что лунная гравитация в четыре раза меньше земной!» — картинно бьет себя по лбу самый первый человек на Луне. И здесь Voyage делает еще один шаг в ретро, на этот раз к заре КИ: чтобы точно попасть туда, куда пожелал игрок, надо щелкнуть мышкой в тот момент, когда постоянно двигающаяся стрелочка будет в зеленой части шкалы. Система one-click, точь-в-точь как в уже забытых гольф-играх. Причем если нам удалось совершить удачный прыжок, каким бы далеким и невероятным он ни был, то в дальнейшем наш чемпион совершает его уже обычным кликом, безо всякого ретро-гольфа. Если же прыжок не получился...

Умирать Мишелю приходится часто, и он делает это поразительно элегантно. Вот он стоит у дверного проема в темную комнату, в которой видно только одно — светящийся знак на стене, гласящий «смерть». Бесстрашный исследователь Ардан делает шаг вперед, и... вступает торжественный, едва ли не улыбающийся закадровый голос автора: «Так Мишель встретил свою смерть, ибо шагнул в шахту селенитского лифта, не потрудившись предварительно убедиться, что кабинка на месте!» Причем игра, обладая безупречным тактом, после подобных происшествий не выбрасывает нас в главное меню, а заново ставит туда, где мы совершили последнее фатальное действие, поэтому летальные исходы ни малейшей фрустрации не вызывают, напротив, лишь повышают настроение бодрыми комментариями.

Луна, разумеется, не лишена атмосферы, полна жизни, а ее формы соответствуют архетипическим ретро-стереотипам. Местная растительность представляет собой нечто среднее между грибами и деревьями, конечно, гигантскими, окрашенными в невероятные фосфоресцирующие цвета, а при случае эта растительность готова полакомиться незадачливым путником, испуская ядовитый газ, стреляя отравленными, надо полагать, шипами, удушая цепкими лианами или даже отгрызая конечности мощными челюстями, одним словом — настоящая мечта натуралиста!

Есть и разумная жизнь — тонкорукие и тонконогие синеватые черноглазые селениты, чьи обычаи и чей язык... Но давайте не будем забегать вперед! Подобно хорошему литературному произведению, игра наделена четкой структурой, внутренним ритмом. Завязка проходит в крохотном замкнутом помещении летящего к Луне снаряда. Всего одна локация, камерный мини-квест, в котором тем не менее происходит множество событий, от смешных до трагических. Затем





Мишель высаживается на Луне, и обстановка кардинально меняется, неутомимый исследователь занимается уже не привычными земными предметами, а странными лунными объектами, в том числе выращивая удивительные растения и даже пробуя себя в лунной кулинарии. Впрочем, диета на основе фосфоресцирующих грибов может приводить к самым неожиданным эффектам: «Мне как-то... странно», — говорит мсье Ардан, а его зрение окрашивает окружающий мир в яркие фиолетовые тона.

«Не хватай мою пищевую трубку! У тебя что, нет НИКАКИХ понятий о личной гигиене?!»

Много позже, уже после контакта с первыми разумными селенитами, игра снова резко меняется, загадок и удивительных предметов становится еще больше, а Луна открывается с совсем другой стороны, в роли же кульминации... Как вы думаете, чего ради человек летит на Луну? Разумеется, для того чтобы вернуться обратно!



Voyage также наделен чертой, свойственной только высшей касте квестов прошлого, — нелинейностью. И в данном случае речь не о том, что одни и те же загадки можно решать в любом порядке (что не редкость), а о нелинейности настоящей, когда цели достигаются совершенно разными путями! Еще одна удивительная черта: инвентарь можно покупать и продавать. Если вы не смогли найти какой-то нужный предмет, не страшно, вы можете его купить! Если только знаете, что именно вам надо, поскольку ассортимент в селенитском магазине весьма велик — от садовых семян до предметов роскоши и даже культа, подчас весьма курьезных. Доступна и продажа имеющихся объектов, и если это что-то редкое, то в первый раз вы получите весьма немалую сумму, хотя потом то же самое будут принимать по фиксированной (низкой) ставке. Кстати, хотя селениты прекрасно говорят на английском, согласно собственным правилам, цену они называют только на родном языке!

И это тоже феноменальная радость для тех-кто-понимает, ибо, знаете, КАК звучит язык селенитов? Поразительно похоже на духовой орган из тех, что озвучивали в кинотеатрах немые фильмы! Мелодии, проигрываемые на органе, отражают как суть (ну, наверное!), так и настрой говорящего: если торжественный селенит вещает с преобладанием мажорных созвучий в медленном и величественном темпе, то селенит негодующий выпаливает быстрыми диссонирующими музыкальными фразами, в которых в особо критических случаях явственно угадываются цитаты из... похоронного марша!

В соответствии с духом времени общество селенитов представляет собой едкий памфлет, высмеивающий недостатки общества людского: неповоротливость и нечистоплотность бюрократической системы, чванливость и упоение собственной властью, сколь бы незначительной она ни была, самодовольство, ограниченность и пр. Но сатира эта вовсе не тяжеловесна, а, напротив, легка и остроумна. Вот, пожалуйста — аудиенция с Верховным Правителем. Внезапно у сопровождающего нас селенита оба мозговых полушария начинают источать матовый свет. «Скорее, — говорит он Ардану, — скорее же посвети своими лобными долями!» — «Но ведь это физически невозможно!» — пробует возразить землянин. — «Все пропало», — лишь сокрушается селенит. «Как посмел ты, чужак, оказать неуважение...» — возмущается Верховный Правитель, и находчивый Мишель кланяется и отвечает: «Ваша милость! О, знайте, что я сейчас изо всех сил свечу своими лобными долями, но, к величайшему сожалению, непрозрачность моего черепа мешает этому свету вырваться наружу...»

Некоторые эпизоды игры и вовсе отсылают в золотой век квестов. Мишель Ардан видит в нише бюст Верховного Правителя селенитов. Если кликнуть на бюсте, то наш путешественник задевает его и тот падает на пол. «О ужас! — восклицает стоящий рядом селенит. — Ты разбил священный бюст!» Но если в инвентаре есть клей, мы можем склеить бюст и поставить его на место, чем вызовем довольную реплику селенита. А затем... можем еще раз кликнуть на бюсте. «Человек, ну как же можно быть таким неловким, ты ОПЯТЬ разбил священный бюст!» Но его можно снова склеить. И, разумеется, никто не мешает вам кликнуть на несчастном бюсте еще раз... И, да, никакого скрытого смысла в этих манипуляциях нет. Знаете, если вы решите купить в этом году лишь один квест, то пусть это будет именно Voyage. Не лишайте себя удовольствия.

игра 14

жанр **Шутер от первого лица**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
руководитель проекта **Денис Верещагин** | ведущий дизайнер уровней **Александр Тугаенко**
главный программист **Алексей Тугаенко** | композитор **Иван Погодичев**
ведущий художник **Пётр Лысенко** | ведущий аниматор **Ростислав Гарбар**
разработка **Action Forms**
издание **«1С»**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1800, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 256 Мбайт ОЗУ, 3 Гбайт на жестком диске**

«ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ»

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Уголок Дурова

Письмо в будущее. — Читай меня мягко. — Пятно Роршаха в мире Броуна. — Я не хочу в этот круг! — Теплей не станет. — Невынужденная пауза и геном «катюши». — Мечтательное сослагательное. — Морковка и осел. — Свинина.

Человека, по неосторожности либо незнанию столкнувшегося с «Вивисектором» (www.vivisector.com), ожидает (помимо существенного кармотрясения) множество неприятностей, крупных и мелких. Проект, первые упоминания о котором появились, кажется, во времена князя Большое Гнездо, в выражениях не стесняется: велкам в суровый трэш, и напрасно жаловался на тяжелую долю безвестный малыш, написавший десять лет назад полное неподдельного страдания письмо в редакцию давно усопшего игрожурнала. «Все же грустно, — делился он собственным наблюдением, — что русский народ не создал ни одной приставки и ни одной компьютерной игры». Со временем все меняется, и — спокойно, дружок, та смутная година осталась позади, все необходимые инструменты, как и земные женщины, легко доступны... Правда, остается легкое чувство досады, что судить о текущем состоянии «нашего родного» игропрома можно и по этому эквиваленту манящепугающей бородатой женщины из раннего Брэдбери.

Игрока готовят к бесповоротно изменяющему сознание действу, начиная с мануала, — последний честно пестрит формулировками типа «слабые места — голова и туловище», «баллон расположен в брюшной полости, горелка и вывод пламени — в ротовой». Читать его целиком не стоит хотя бы из чувства самосохранения — проскроллить все страницы и не насмеять грыжу способен не каждый. Чего стоит лишь раздел, описывающий, по мнению авторов, РПГ-составляющую игры. Очки опыта, глаголет аншлаганшлаг-руководство, начисляются в том числе за: а) нанесение фатальных повреждений врагу после смерти оного, б) расчленение трупа с помощью холодного оружия (цитата: «Опыта игрок получает крайне мало, но душа радуется от вида разлетающихся ошметков»). Полученный за расчлененку невеликий экспириенс можно потратить на — внимание — увеличение емкости оружейного магазина. Если и это не остановит вас в желании узнать, чем жива нынче студия Action Forms (www.action-forms.com), пожмем плечами: что ж, по-честному. Они предупреждали.

Все в игре несет на себе печать этих самых «фатальных повреждений». Все! Начиная с гиены, которая прыгает на крышу брошенного грузовика раньше времени и превращает задуманный триллер в фарс, и заканчивая боевой механикой как таковой. Последняя — тема для отдельного исследования... возможно, даже целого номера, учитывая возрастающую популярность рассматриваемого подхода к геймплею в определенных девкругах. Ибо эта механика суть и смысл конкретной игры, ее тупая движущая сила, болезненными пинками швыряющая героя по бетонной тропинке сюжета. Законы движущей силы просты: все, что цветное и мелькает, враждебно (в принципе, все мелькающее враждебно — иногда оно бывает якобы невидимым... но одновременно с тем отчаянно мельтешащим); все враждебное можно побороть вращением вокруг своей оси и беспрерывной пальбой; палить должно ровно в два раза дольше, чем нужно, — заявленные как места повышенной уязвимости, некоторые туловища обладают способностью безболезненно поглощать свинец. На среднем уровне сложности легко заработать эпилепсию в первом же массакре — глаз отказывается раскладывать экранную кашу на составляющие и нижайше просит вакации (а что? с тем же результатом можно воевать и вслепую,

Страшно подумать, а ведь игра могла носить совершенно дикий подзаголовок «Создания доктора Моро» и иметь соответствующий сюжет (такой она мыслилась авторами поначалу).

ориентируясь исключительно на звериный рык и тревожное жужжание музыкального сопровождения). Вообще, эта часть игры вышла самой раздражающей — в том числе и потому, что других частей у «Вивисектора», к сожалению, нет. Между батальными оргиями — пустота, то есть совсем: голые луга, голые коридоры, голые пещеры. Колея для самоката, связывающая две ровные круглые площадки для разборок. Иногда, для пущего абсурда, эти площадки огораживаются сетками (прутьями, кольями, электризованной проволокой). Контрольный выстрел — эти площадки помечены огромными зелеными маяками и отображаются на радаре. Да, все так: чекпойнты, сочленения между отдельными игровыми фрагментами, в «Вивисекторе» этими самыми отдельными игровыми фрагментами и являются.

Хуже всего то, что эта единственная составляющая не просто неиграбельна. Она мучительно, почти физически неприятна. Завидев очередной салатовый луч, устремленный в небеса, хочется, вопреки логике, развернуться на сто восемьдесят. После первых же пятнадцати минут, проведенных на злосчастном острове, в сально-подмигивающую реплику о том, что впереди происходят «более интересные события», как-то не верится: там то же самое, шепчет внутренний голос. То же самое, только еще больше, еще быстрее, еще страшнее. И это не комплимент.

Особым издевательством выглядит появление в арсенале нашего «морского котика» снайперской винтовки. Озадаченный подвохом (и где-то даже обрадованный! «Снайперский» — неизбежный лингвистический спутник удаленного, а значит — рядом более или менее спокойный, размеренный участок) игрок пытается найти орудию точку приложения и, разумеется, не находит. Даже недвижимые гориллы, находящиеся в зрительном километре по горизонтали и в двух — ниже главного героя, способны с завидным постоянством вести частый огонь на поражение, всякий раз рассчитывая безукоризненные параболические траектории. Приматы с физико-математическими наклонностями не прощают и секунды покоя: стоит сбавить шаг — не остановиться! — как снаряд, пущенный по неизменно правильной дуге, обязательно настигает незадачливого снайпера; при этом зрительный контакт охотника и жертвы не имеет никакого значения. Точность у этих озверевших евклидов стопроцентная.

И все же иногда окружающий мир, сжалившись, замирает. Горилла не обращает внимания на подошедшего м-ра Робинсона («мужчина, среднего роста, 32 года»), застывший в воздухе ягуар озадаченно пытается завершить фирменный огненный плевок... Эта ошибка, этот фатально поврежденный буллет-тайм — единственная возможность внимательно разглядеть противника (и прийти к выводу, что ускорение этим тварям прикручено не просто так... в хаотичном движении нищета моделей менее заметна). Не стоит обольщаться, расслабиться этот безумный цирк не позволит: обезьяна так же внезапно придет в себя, а баллон с горелкой в ротовой полости таки выпустит свой файербол. Хорошее никогда не длится долго.

К вопросу о бестиарии. Не подскажете, как фамилия того Лысенко, что надоумил творцов из Action Forms считать «генетической модификацией» спаривание медведя с гаубицей? Где, где безумный Морхед нашел такие гены и чем он их, гм, модифицировал?! Творческий подход — это о-го-го, это праздник, да только ни одного обещанного мутанта на острове Сорео обнаружить не удалось, отсюда вопрос: где пролегает тонкая

> Пытливого игрока «Вивисектор» поощряет дополнительными очками опыта — за любопытство. Вызвать интерес к пустым локациям естественным путем не выходит.



граница между творчеством и дилетантством? Не там ли, где рождаются блистательные словоформы вроде «баталлион» и «фламеуар»?
Нет, не то чтобы в «Вивисектор» нельзя было играть. Четыре года разработки не могли пройти даром. Если отбросить в сторону оригинальное развитие идей аркадного шутера (на досуге подумайте о Сэме С., выискивающем в нагромождении врагов уязвимую пятку), можно представить и лучший расклад. Иногда игропроцесс принимает узнаваемые человеческие черты — там, где «Уголок Дурова» на короткое время уступает место противникам более привычным, двуногим. Эти небольшие промежутки воспринимаются глотком кислорода: лучший момент первого эпизода — приятная деревушка, примыкающая к вырубленному в горах лабиринту. Там почти интересно, и желания выходить наружу нет совсем. Любопытная задумка с ящиками, которые необходимо «вскрывать», некое подобие засады — перед нами то, чем игра могла бы быть при ином расположении звезд, и тем обиднее наблюдать, как сюжетная кривая вновь срывается на истерический визг. Таких моментов очень, очень, очень мало — а ведь это звоночек, который авторы так и не услышали. Даже одинокие прогулки по заброшенной лаборатории — где нет вообще ни одного врага — вызывают вполне положительные эмоции, и монолог безумного доктора довольно органичен и в меру пугающ (кстати, обязательно пробегитесь глазами по списку актеров озвучания)... Только все заканчивается как обычно: бла-бла-бла, мы подрываем клетки со зверьем, держись подальше, бах, теперь тебе никто не помешает, упс, они опять на свободе.

«Что тут, черт возьми, происходит?..» — «Это очень сложный вопрос...» Да нет, почему же. Генерал Собачий Камень лукавит: все гораздо проще, чем может показаться на первый взгляд.

Этапы, как и обещалось, огромны. Строго говоря, их три (по восемь затяжных уровней в каждом), и честь и хвала тому, кто преодолеет первый, со всеми его безжизненными ярко-зелеными пейзажами. Во втором эпизоде — более закрытом — светлых мест больше, однако общей картины это не меняет. Одного посула, что модифицированные недоброй волей обитатели внутреннего периметра способны принимать решения, мало, боевого настроя эта feature не добавляет. Терпеть мучения восьми зон периметра внешнего рассудок отказывается — пребывая в уверенности, что ничего нового впереди нет. И он прав: принцип боя, уже упомянутая механика, остается неизменным — несмотря на клятвы. У героя больше хитпойнтов, увеличиваются показатели скорости и устойчивости... И все ради того, чтобы поместить его в следующую по счету итерацию банального тира. Что? Потом будут «совсем умные»? Гибрид пехотинца и геликоптера?..
Айн-цвай-драй, прекрасные, прекрасные свиньи — вот и все, что нужно знать о зоологическом положении дел на нашей с вами кухне. Игровая свинина превратилась в своеобразный этнический деликатес, вывернутый наизнанку символ хорошего тона, так или иначе фигурируя в каждом меню. Нам регулярно предлагают суп из свиных ушей на первое, антрекот — на второе, фаршированного поросенка на третье (шиком в последнее время считается фирменное блюдо — что-то особенное, очень красивое и жутко модное, приготовленное в обязательной эксклюзивной кастрюльке... но, к сожалению, имеющее все тот же жесткий свиной привкус)... Джентльмены! Оставьте наконец несчастное животное в покое. Есть же другое, более полезное и удобоваримое сырье. Какого рожна вы прицепились к парнокопытному? Бога ради, хватит пичкать нас этой дрянью. Мы готовы терпеливо ждать, в хорошем ресторане никогда не подают быстро. И — вы ведь хороший ресторан?



игра 15

жанр **Кооператив-экшен**
платформа **Sony PlayStation 2, Xbox**
ведущий разработчик **Эд Бун (Ed Boon)**
главный программист **Дэвид Готри (David Gautrey)**
арт-директор **Стив Беран (Steve Beran)**
разработка **Midway Los Angeles**
издание **Midway**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Миф-завоеватель

В поисках Нуб Саибота. — Двое и шляпа. — Шаолиньский кролик. — На местности. — В глаза. — Миф-пожиратель.



А вы знаете, что оригинальный Саб-Зиро не погиб в МК за номером один, а превратился в Нуб Саибота?

Mortal Kombat — лучший (и, возможно, единственный) американский файтинг. Он вобрал в себя все богатство драматургии комиксов издательства «Марвел», учился повествовательному ремеслу у Всемирной федерации рестлинга. Про карате-фильмы категории «Б» умолчим. Персонажи МК бегают из фракции во фракцию, из клана в клан, гибнут, возрождаются в виде киборгов или клонов, похищаются, подменяются близнецами из соседних измерений, теряют родственников, человеческий облик и конечности, служат Добру, Злу, себе, никому.

Mortal Kombat: Shaolin Monks (http://mkmonks.com) — долгожданный взгляд за кулисы серии. Нет, к сожалению, нам не расскажут про спившегося Саб-Зиро, не раскроют тайн героиновой аддикции Сони, не покажут редкие кадры «Джонни Кейдж, после убийства супруги спасающийся автомобильным бегством по бульвару Сансет». В Shaolin Monks можно прогуляться по мирам, в обычном МК представавшим в виде сначала плоских, а потом трехмерных арен; дать по шее прислужникам Бараки, Кано и Шан Цуна; крепко пожать руку таинственному Смоуку; искать неуловимого Нуб Саибота (добрая четверть потайных характеров МК представляет собой одушевленные анаграммы). Другими словами, здесь герои взаимодействуют как-то иначе, нежели рукой, ногой и файерболом. Редко, но все-таки взаимодействуют...

Shaolin Monks — игра строго для двоих. Для такого дизайнерского решения нужна определенная смелость. Впрочем, дизайнерской смелости Эду Буну (со времен MK: Deadly Alliance он один влачит на себе авторское бремя, разругавшись с Джоном Тобиасом) не занимать — то он выдвигает Саб-Зиро в герои платформенной аркады (с катастрофическим результатами), то отважно выводит МК в 3D (с не менее катастрофическими)... Благодаря ему МК стал трехмерным, благодаря ему появилась сама идея побочных файтинг-игр во вселенной МК. Теперь в МК нельзя играть в одиночку. Сингл-режим есть, но чисто формальный: в каждой второй сцене вспыхивает надпись «а вот с другом вам тут было бы веселее», игра при любой удобной возможности дает сингл-бойцу почувствовать себя лузером. Зато вдвоем — пир коллективного духа, свирепый и могучий кооператив.

Изобретение номер один: совмещенный лайфбар. Да-да, один на двоих. Если бьют одного, плохо становится обоим. Следовательно, надо ПОМОГАТЬ другу (концепция усваивается с трудом. Но все-таки усваивается). Первое прохождение Shaolin Monks — за Лю Кана и Кунг Лао (второе за Саб-Зиро и Скорпиона), бойцов очень непохожих, прекрасно дополняющих друг друга как в ближнем, так и в дальнем бою. Лю Кан мечет слабые, но быстрые файерболы — Кунг Лао кидает медленнолетящую, но очень больно бьющую шляпу с металлическими полями. Лю Кан ловко подбрасывает противника в воздух — Кунг Лао делает воздушное комбо и сшибает гада вниз мощным ударом. Ну а на земле мерзавец попадает под очередной апперкот Лю Кана...

Shaolin Monks — хитроумно сбалансированный трехмерный экшен, местами (подозрительно)

похожий на God of War, а местами на откровенный платформер (прыжки в ассортименте!). Но в целом перед нами развитие МК-идей иными средствами. Здесь используются все те же апперкоты, подсечки и комбинации, что и в плоских файтингах серии, но теперь не в идеальном аквариуме схватки один на один, а в условиях хаотичной уличной драки. Как следствие, сложнейшие комбо исполняются многократным нажатием одной и той же кнопки, удары не совмещены со «стрелками» (есть только обычный удар и удар с разбега), блок вынесен на шифт, другой шифт отвечает за исполнение суперударов... Суперудары приводятся в действие одной (плюс шифт) кнопкой, в любой момент — пока не кончилась соответствующая полоска. На восполнение полоски уходит примерно полторы секунды. Ну и, конечно, фаталити. В Shaolin Monks это не декоративная функция; фаталити служат для резкого сокращения численности врагов. На уровне сложности Hard иначе не победишь. Посмотреть тоже приятно: Лю Кан и Кунг Лао превращаются в огнедышащих драконов, играют головой противника в шаолиньский футбол, четвертуют врага шляпой и до смерти забивают кроликом. По девять вариантов на брата. Конечно, любой прием после стократного исполнения надоедает и через какое-то время фаталити начинают раздражать почище рекламных роликов. Но таковы издержки суровой жизни шаолиньского монаха...

За умело исполненные фаталити дают очки опыта, которые можно обменивать на дополнительные движения. Дополнительных движений очень мало; некоторые нужны не для драк, а для прохождения пазлов; в целом на очки опыта в Shaolin Monks можно не обращать внимания. Оно и к лучшему: за насаживание противника на шипы, крюки, выкидывание его в бездну, скармливание хищному дереву, запихивание в «железную деву», сбрасывание в кислоту, мясорубку или на вентилятор очков не дают, а когда под рукой нет фаталити, остается полагаться лишь на любопытные свойства окружающей среды. Четверых врагов можно убрать в четыре умелых движения, ничего за это не получить и со счастливыми лицами идти дальше.

На уровнях масса тайников, секретных боссов, призов, открывающих новых бойцов в режиме VS (скорее насмешка, нежели настоящий VS), образчиков концепт-арта и тому подобной дряни, призванной увеличить время прохождения. Но разработчики беспокоились зря: на Hard вдвоем с первого раза, не заглядывая в гайды и не ища подсказок на форумах, пройти Shaolin Monks чудовищно непросто. Задачка на неделю каторжной работы минимум. Дело тут и в камере, которая не всегда отображает все возможные выходы и архитектурные тонкости локации (в сингл-режиме камерой можно управлять. Но кому от этого легче?), и в локальной карте, которая вообще ничего не показывает, и в глобальной карте, которая показывает еще меньше локальной, и в страсти разработчиков к неочевидным дизайнерским решениям (надо наизусть помнить ВСЕ комнаты, в которых вы успели побывать. Со всей обстановкой), и просто удачные пазлы. К примеру, никогда раньше мне не приходилось насаживать врага на торчащие из стены шипы, а потом карабкаться по трупу к победе.

Уже в третьей части Mortal Kombat сюжет был довольно запутанным. Но потом появился Ultimate MK, а затем еще Trilogy, где некоторые персонажи были записаны так, по дружбе, для коллекции, вне канона...

А вот бои с боссами не слишком сложные (последнее трио не в счет), но очень длинные и насыщенные событиями. Уйма отсылок к прежним МК, быстрая смена правил и обстановки, встроенные мини-игры, масса возможностей для взаимопомощи и эксплуатации слабых мест AI и игрового движка. Праздник, в общем. Сценарий к Shaolin Monks сочинил либо идиот, либо гений: отдельные сцены кошмарны даже по меркам МК, другие истерически смешны. И, похоже, намеренно. Посреди разворачивающейся научно-фантастической мелодрамы Джэйд получает два трезубца в глазницы; Кунг Лао спрашивает у монаха, только что пораженного мечом в мозг: «Братец, с тобой все в порядке?»; Скорпион гибнет в вулкане, выставив вверх большой палец, а переодетый Шан Цун, похоже, изображает



всех действующих лиц в игре. Причем одновременно. Отличная штука.

И, вы знаете, странное дело, но после Shaolin Monks издеваться над не в меру запутанной пред- и послеисторией МК не хочется. Это как с рестлингом или комиксами: если долго смотреть — втягиваешься. Начинаешь переживать. И дело не в том, что персонажи оригинальные или хорошо проработанные, а в том, что ты внутри этой оперетты, ты бок о бок, и вот уже вокруг не картонные силуэты с пришпиленными биографиями, а монстры, боги и древние короли.

игра 16

жанр **Бюджетный образовательный квест**
платформа **PC (Windows 98SE/ME/2K/XP)**
продюсер **Ян Тиссейр (Yann Tisseyre)** | игровой дизайн **Марианна Тостивинт (Marianne Tostivint)**
ведущий художник **Оливье Траин (Olivier Train)** | исторический консультант **Тьери Феликс (Thierry Felix)**
музыка **Ян Вольсый (Yan Volsy)**
разработка **Kheops Studio, MZone Studio, Totem Studio**
издание **Adventure Company** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **5 июля 2005 г. (в России — октябрь 2005 г.)**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1000), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN («ТАЙНА ЗАБЫТОЙ ПЕЩЕРЫ»)

АШОТ АХВЕРДЯН

Гламур Кро Маньон

Прелюдия, или Как важно произвести первое хорошее впечатление, быть вежливым с незнакомцами, а также Плоды бескорыстия и доверия к окружающим. — Песнь первая, о пользе знаний, равно как и о пользе ненасильственного обучения. — Песнь вторая, о беспомощности и милосердии. — Песнь третья, о вкусной и здоровой рыбе. — Песнь четвертая, заключительная, исполняется не оглядываясь.

Как показывает практика, если из нормальной здоровой пищи, которая только что росла на поле, а может быть, даже бегала по нему, вынуть все вредные для хрупкого человеческого организма вещества, то пища эта сразу превращается в жуткую отраву, в больших количествах чуть ли не в смертельно опасную. Загадочный такой парадокс.

Echo: Secrets of the Lost Cavern (далее ESLC) — очень мягкая и спокойная игра, и ее с чистой совестью можно показывать даже самым маленьким зрителям. Главный герой, вежливый и любознательный доисторический юноша с ясными глазами, открытым взглядом и отлично уложенной шевелюрой в стиле европоп, и на его пути попадаются сплошь мудрые и благородные древние незнакомцы, а также обворожительные доисторические незнакомки, все тщательно вымытые, ногти подстрижены, ведь можно же быть дельным человеком. И даже дикая природа, вся из себя необузданная, но безопасная, саблезубая тигресса страшна на вид, но пасть от длинной руки героя ей не суждено, в нужный момент длань господня спасает ее и нас от кровопролития. А что случится, когда голодная тигрица таки догонит пробегавшую мимо лань, нам милостиво не покажут.

ESLC, пытаясь быть доступной для детей, пытается понравиться и родителям. Образовательная сторона является очень важной частью игры, причем подается она в максимально доступном виде, никаких многостраничных текстов, все очень кратенько, доступненько и по делу, с непременными картинками, и выдается каждая новая краюха знаний только после постижения соответствующего эпизода игры, чтобы ребенка не перегружать и заранее не утомлять.

При этом от игрушечности происходящего отделаться никак нельзя: главный герой, кажется, рождается непосредственно в самом начале действа. Хотя он и говорит, что живет где-то рядом, причем не один, а с соплеменниками, но, случайно свернув с обычной дороги, с легкостью пускается в жутко дальние странствия с неясной целью, будто перед нами не примерный семьянин, а безбашенный хиппи-автостопщик.
Хотя ESLC и не может похвастаться каким-то выдающимся сюжетом или особой стройностью повествования, в определенном шарме ей все-таки не откажешь, и обволакивающая уютность рафинированного каменного века действует весьма умиротворяюще. Ах, если бы к созданию загадок авторы отнеслись столь же ответственно, как к картинке!
Все пазлы можно довольно четко разделить на две части: с использованием инвентаря и без оного, то есть решение мини-головоломок. С последней частью девелоперы справились на твердое «неудовлетворительно». Едва ли не всякий раз, когда мы натыкаемся на такую головоломку, самое сложное — уяснить, чего же от нас хотят, причем время от времени мы умудряемся решить загадку, так и не поняв, какой была предполагаемая логика действий (ключевое слово: ладони). Самый, не побоюсь этого чудовищного слова, чудовищный пример: задачка, в которой требуется собрать сломанные каменные таблички из примерно дюжины осколков. Сперва кажется, что это пустяки, мы уже столько раз решали подобные пазловины, в том числе в реальной жизни, и некоторые из них состояли из тысяч фрагментов... Однако здесь общение с простейшей головоломкой превращается в борьбу со сверхвраждебно настроенным интерфейсом. Рецепт усложнения элементарных действий тривиален: запрещаем произвольно перекладывать фрагменты с места на место, запрещаем их вращать, заставляем собирать пазл только вокруг одного (определенного разработчиками) фрагмента (то есть два других подходящих друг другу куска сложить нельзя — интерфейс не дает!), а поверх навешиваем пиксельхантинг, когда требуется найти конкретную крохотную активную точку, чтобы фрагменты наконец согласились встать рядом. Таким образом, элементарное задание превращается в партизанскую войну с кромешным иезуитством, хотя никаких логически объяснимых причин для подобного издевательства ESLC не представляет.
Бывают случаи и похуже: так, одна из головоломок являет собой ничуть не модифицированную «Башню Ханоя», словно перед нами не компьютер с игрой из коробки, а древний мобильный телефон.

Та разновидность задачек, что помнит об инвентаре, получилась куда удачнее, некорректных условий практически не бывает, а единственный минус в том, что чаще всего наши действия очень уж очевидны. Но наши ли это действия, друзья?!
Все-таки дистанция времен между игроком и главным героем иногда дает о себе знать, ведь ESLC — одна из тех вещиц, где огонь добывается трением одним куском дерева о другой, а трение выполняется одним щелчком мыши, клик — и готово, пещера иллюминирована. Подобным образом срубленное дерево падает точно туда, куда надо, а не на ухоженную макушку лесоруба. Но, наверное, это хорошо, должно же хотя бы в играх все получаться!
Кстати, иногда образовательная ценность загадок обнаруживается в самых неожиданных местах, лично я открыл для себя довольно остроумный способ приготовления сырой рыбы на костре, а ведь нечасто квестам удается разнообразить эту сторону нашей жизни.

Вкратце сюжет таков: главный доисторический герой, отличный рыболов и лесоруб, пускается в дальний путь, чтобы выучиться на пещерного художника. И романтика и фарс одновременно.



И все-таки из ESLC получился всего лишь еще один непримечательный, проходной квест с ходульным сюжетом, безусловно, приятный — пока длится, но забывающийся сразу же после. И очень короткий, что тоже не прибавляет ему очков. А потому до свидания и спасибо за участие.



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Идет игра

Миллионы. — Любовь к Пандоре. — Манчкин. — Капля ртути с острова Наварон. — Дотла.

Все затихло перед релизом больших, неподъемных консолей. «Сони» клянется к февралю следующего года продать миллиард (!) PSP и уверяет, что уже сбыла «больше пяти миллионов». «Нинтендо» торгует собачками (ключевое слово «Nintedogs»). «Сони» ругается с Ватиканом из-за похабных рекламных роликов. В первую неделю «Нинтендо» продает больше собачек для DS (250 тысяч копий), чем было продано копий Need for Speed: Underground — Rivals для PSP за полгода (впрочем, в EA еще не додумались торговать дисками с отдельными марками автомобилей. А вот породы собачек идут порознь). Продажи Sony PSP, совсем как война во Вьетнаме, идут хорошо. Серьезных игр по-прежнему нет. Но есть примечательные.

игра 17

ПЛАТФОРМА **PlayStation Portable**
ЖАНР **Аркада**
ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК **Мика Руссо (Micah Russo)**
АРТ-ДИРЕКТОР **Терри Селтинг (Terry Selting)**
РАЗРАБОТКА **Backbone Entertainment**
ИЗДАНИЕ **Konami**
ДАТА РЕЛИЗА **Август 2005 г.**

DEATH JR.

Death Jr. (www.deathjr.com) — первая оригинальная аркада, вышедшая на PSP. Это не порт хорошо зарекомендовавшей себя на ПК, PS2 или Xbox серии, не воскрешение древнего франчайза на новой платформочке и даже не причудливая головоломка, которая за пределами PSP в принципе не может никому понадобиться.



Кстати, Death Jr. — еще и первая рабочая игра, которую показывали на новорожденной консоли...

Ну, на первый взгляд вещица милейшая. Открывающий ролик до жути напоминает «Психонавтов» Тима Шефера в исполнении Терри нашего Пратчетта: птички, солнышко, хорошенький Смерть-младший в плаще с капюшончиком и с несоразмерной косой (в смысле серпом), его маленькие друзья (Пандора, Стигмарта, Мертвая Рыбка...), несчастный случай на школьной экскурсии. Когда из вашей консольки доносится вопль «Пандора, не открывай эту коробку!», Стигмарта безуспешно пытается закрыть глаза ладошками (в них дырочки), а Мертвая Рыбка весь ролик лежит и не шевелится, кажется, будто жизнь удалась. Увы и ах, открывающим роликом (довольно дешевым) сюжетная прямая Death Jr. исчерпывается. Здесь нет даже толкового закрывающего мультфильма; середина состоит из лаконичных зарисовок на тему «Смерть-младший спасает друга». «Психонавтам» вопреки, спасенные с героем не общаются и в происходящем никак не участвуют. Все романтические взаимоотношения между Младшим и Пандорой выливаются в суперудар, который Смерть может исполнять время от времени. Коварный злодей, которого от нас столько времени скрывают, появляется совершенно внезапно и столь же внезапно умирает (пожалуй, самая скучная босс-схватка в игре. Это о чем-то говорит, если учесть, что в Death Jr. есть босс-схватка с индифферентной коровой), оставив нас без финала.

Весь юмор Death Jr. держится на дизайне персонажей. Смерть очень смешно семенит по уровням, ловко управляется с огромным серпом (косой) — летает на нем, как на пропеллере, отталкивается от пола, цепляется за края и, явно пародируя действия протагониста одного из отсмотренных вместе с папочкой боевиков, в прыжке стреляет с двух рук. Кроме пуль из пистолетов Младшего летят самые разные вещи, из которых хомячки с приторöченными брусками C-4 еще не самые странные. Но сколько можно смеяться над дизайном и анимацией? Это не платформер, а скорее детский вариант Devil May Cry: шестнадцать уровней предельно монотонной стрельбы по бесформенной нечисти, атакующей со всех сторон (то есть совсем со всех), или, для любителей разнообразия, шестнадцать уровней расчле-

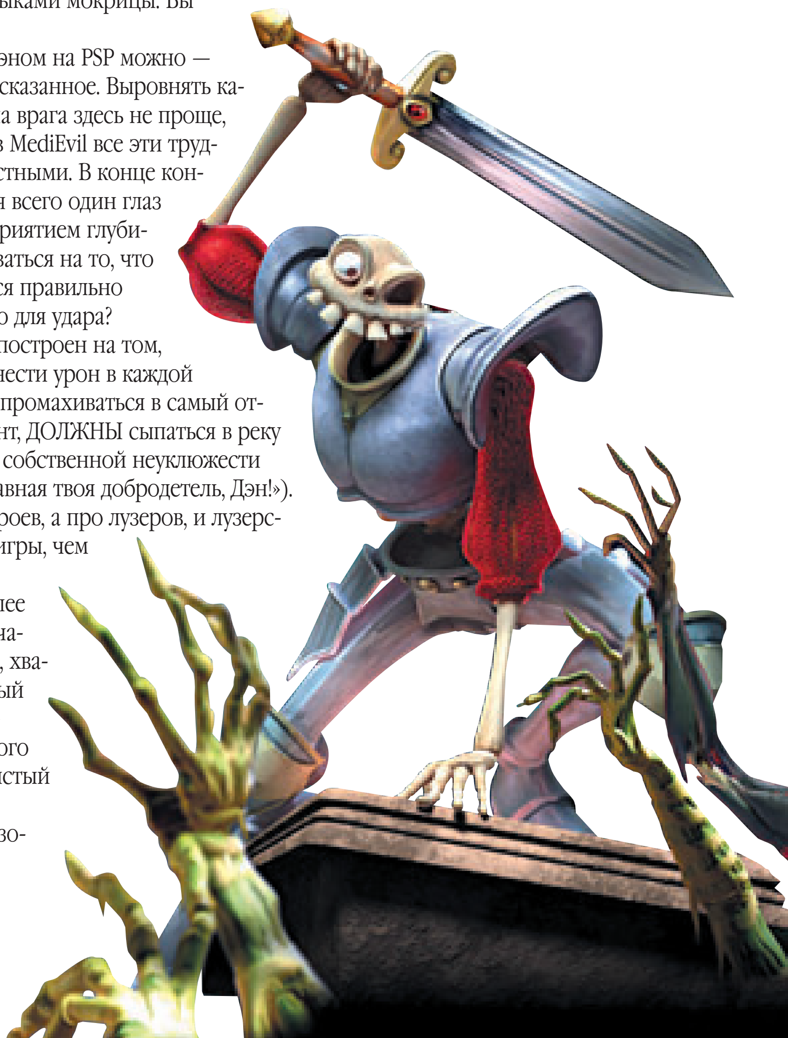
нения той же самой нечисти косой (серпом) во время красивых воздушных комбо. Создатели DMC (и, допустим, Ratchet & Clank. Не говоря уж об Earthworm Jim) смогли сделать такой геймплей интересным, создатели Death Jr. — не смогли. PSP опять осталась без флагмана. Даже детского. Всякий раз как корпорация «Сони» пытается покорить несовершеннолетнюю аудиторию, эта самая аудитория отчаянно сопротивляется, а игра получается порядочной дрянью. Всякий раз как этим же черным делом занимается «Нинтендо», несовершеннолетняя аудитория пищит от восторга, да и совершеннолетняя упоенно режется. Неоригинальная, монотонная и недоделанная Детская Игра Death Jr. — мрачная иллюстрация к данному закону природы.

платформа **PlayStation Portable**
жанр **Слэшер**
ведущий разработчик **Доминик Кагалин (Dominic Cahalin)**
продюсер **Пирс Джексон (Piers Jackson)**
разработка и издание **Sony Computer Entertainment Europe**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**

игра 18

MEDIEVIL RESSURECTION

У MediEvil Ressurection (www.us.playstation.com/games.aspx?id=UCUS-98620) с литературно-художественной частью все в порядке. Но это никакая не оригинальная разработка для PSP, а ремейк малоизвестной игры для первой PS 1998 г.р. Причем вся его ремейковость заключается в паре измененных уровней и добавленных дурацких мини-играх типа «защити колокол» и «выпаси цыпленка». Браво, «Сони». Библиотека игр для PSP бледна настолько, что рабская копия слэшера семилетней давности смотрится ярко и свежо. В MediEvil прекрасный юмор (мы играем за сэра Дэна, самого трусливого рыцаря в королевстве, убитого стрелой в глаз на первых минутах крупного сражения и по недоразумению объявленного героем. Нынче сэр Дэн воскрешен в виде скелета с чудом сохранившимся глазным яблоком и вынужден оборонять свой героический статус), великолепные тексты, потрясающее озвучание. Какие голоса, какие акценты! Какие письма пишут друг другу ведьмы-вегетарианки! Королевство состоит из кладбищ, склепов, гробниц, мавзолеев и прочих усыпальниц; изредка глаз радуют гигантский мухомор, огородное пугало или психиатрическая лечебница. Человеку, не знающему истории PS, весь этот сеттинг (негероический рыцарь, черепушки, зомби, выезжающие из земли в гробах) может напомнить Maximo, но MediEvil вышел года на три раньше. Хотя, конечно, MediEvil мог быть слизан «Сони» с Ghosts'n'Goblins, полуофициальным сиквелом которых является Maximo...
Геймплей: прикрываться щитом, разить мечом, изредка стрелять из арбалета и перемещаться на небольшие расстояния. Не может не радовать то, что сэр Дэн худший рыцарь в королевстве не только на словах. Мечом он орудует так, что поразить цель можно только случайно. В каждой драке сэр Дэн с печальной регулярностью получает по шейным позвонкам. Даже будучи прикрытым щитом. Даже от огородного пугала. Даже от тыквы. Стреляет сэр Дэн тоже не ахти. Поэтому в любой схватке есть только одна верная стратегия: БЕЖАТЬ!!! Желательно без оглядки, по-монтипайтоновски, с громкими воплями. Дизайн уровней располагает: позади Дэна то обваливается пол, то рушится потолок, то беснуются волки, а сидящий в черепушке Дэна ученый джинн отчаянно голосит: «Мы все умрем! Погибнем в расцвете сил!». Хотя должен вроде бы давать полезные советы. Огромные враги, еще более огромные боссы, целые армии, оснащенные не только мечами и арбалетами, но и пушками... Со всем этим должен как-то справиться нескладный немертвый неудачник с боевыми навыками мокрицы. Вы чувствуете вызов?
Управлять сэром Дэном на PSP можно — учитывая все вышесказанное. Выровнять камеру и навестись на врага здесь не проще, чем в Death Jr., но в MediEvil все эти трудности кажутся уместными. В конце концов, у нашего героя всего один глаз и проблемы с восприятием глубины. Стоит ли жаловаться на то, что никак не получается правильно выбрать дистанцию для удара?
Геймплей MediEvil построен на том, что мы ДОЛЖНЫ нести урон в каждой схватке, ДОЛЖНЫ промахиваться в самый ответственный момент, ДОЛЖНЫ сыпаться в реку исключительно по собственной неуклюжести («Плавучесть не главная твоя добродетель, Дэн!»). Это игра не про героев, а про лузеров, и лузерство здесь — стиль игры, чем хуже ты играешь в MediEvil, тем большее удовольствие получаешь. Если, конечно, хватит терпения каждый раз начинать большой уровень с самого начала... А так — чистый Джармуш.
А вот с многопользовательской частью



гнусно надули: во всех мини-играх живые участники друг друга НЕ ВИДЯТ. Игры происходят параллельно, в конце просто сопоставляются результаты. Ну и стоило ради этого сопоставления полчаса сидеть рядом и таращиться в консоли?

Вообще же, если вы еще не успели заметить, мне лично (да и всему Game.EXE) MediEvil Ressurection безусловно нравится. Но к судьбе PlayStation Portable эта вещь имеет довольно слабое отношение.

игра 19

ПЛАТФОРМА **PlayStation Portable**
ЖАНР **Головоломка**
ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК **Арчер Маклин (Archer Maclean)**
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ **Эд Брэдли (Ed Bradley)**
РАЗРАБОТКА **Awesome Studios**
ИЗДАНИЕ **Ignition Entertainment**
ДАТА РЕЛИЗА **Сентябрь 2005 г.**

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

Archer Maclean's Mercury (www.ignitionent.com/mercury, в Японии известная как Hydrium) — прежде всего эксперимент с непрямым управлением, индирект то бишь контролем. Собственно, прямое управление главным действующим объектом в пазлах встречается редко (кто главнее в арканоиде — мячик или бита?), но тем не менее. Главный объект в Mercury, как самые одаренные наши читатели могли до-



гадаться из названия, — капелька ртути. Капелькой мы не управляем. Управляем наклоном уровня. Да-да, предприимчивый Арчер Маклин (ничем особенным, кстати, не отличившийся. На совести этого британского Автора давние симуляторы карате) под видом Mercury продает игрокам те самые прозрачные кубики-лабиринты с катающимся внутри шариком, которые нам всем осточертели в детстве. Подобные игры выходили и на GameBoy Advance — только в картридж был встроен гироскоп, и наклон уровня регулировался не кнопками, а наклоном самой консоли! Что ж, встроить гироскоп в UMD несколько затруднительно, и на PSP приходится удовлетвориться перемещениями аналоговой рукоятки. Хоть она на PSP и не наклоняется.

Несмотря на примитивность задумки, Маклин и товарищи проявили изрядную фантазию в дизайне лабиринтов и сооружении ловушек, которые наша многострадальная капелька ртути должна преодолеть. Во-первых, капелька умеет разделяться. На некоторых уровнях можно выиграть, доставив к финишу едва различимый невооруженным глазом шарик, на некоторых надо довести половину ртути, а на некоторых каплю вообще нельзя расплескивать. Во-вторых, части исходной капли можно окрашивать в разные цвета, сливать между собой, получая новые цвета, проводить через закодированные цветом воротца, зажигать соответствующие маячки... Главная загвоздка в том, что наклон лабиринта управляет движением всех капель СРАЗУ. С двумя еще как-то можно справиться. А с тремя? А с шестью? А с двенадцатью? В-третьих, помимо обычных, ничем не примечательных транспортеров, скользких участков, телепортеров, шипов, разделителей и ножей, в лабиринтах встречаются пожиратели ртути — маленькие лангольерчики. Игра немедленно начинает напоминать «Пакман». Уровней не так уж много, зато на тех, что есть, придется проделывать с каплей все, что с ней только можно проделать. Вы никогда больше не посмотрите на каплю ртути прежними глазами.

А тем временем на PSP играют совсем не в те игры, про которые пишут. Новейшая гонка Burnout Legends неотличима от предпоследнего «Бернаута» на PS2 и получает пренебрежительные рецензии даже от тех западных коллег, которые находят, что про нее сказать. Но это не мешает ей быть лучшей многопользовательской гонкой PSP. Tony Hawk's Underground 2 Remix — вещь в себе, которая не интересует никого кроме поклонников, зато поклонников THUG 2 не способна заинтересовать ни одна другая игра. Объявлены Def Jam: Fight for NY (январь 2006-го) и Extreme Ghouls'n'Ghosts (настоящий плоский сиквел Ghosts'n'Goblins, 2006 год). Но это все мелочи... Наконец-то доступна японская версия Pro Evolution Soccer 5!

игра 20

жанр **Самый первый RTS-гном**
платформа **PC (Windows ME/2K/XP)**
продюсер **Гэбриел Джонс (Gabriel Jones)** | ведущий дизайнер **Чарли Прайс (Charlie Price)**
ведущий программист **Бенджамин Ньюэлл (Benjamin Newell)** | сценарист **Эд Камински (Ed Kaminksi)**
разработка **Liquid Entertainment**
издание **Atari**
дата релиза **Сентябрь 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1500, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2,5 Гбайт на жестком диске**

DUNGEONS & DRAGONS: DRAGONSHARD

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Victory OK

Первые на Луне. — Выковать Хажинского. — Увлекательные мини-мы. — Банально. Гениально. — Немного мозга в соленой воде. — Не успели.



В новом RTS-опусе Фабрики мокрых удовольствий (www.liquid.to) капитаны вытаскивают новобранцев из чистого воздуха, какодемон из DOOM обретает вторую родину в качестве «бехолдера», феникс восстает из тушки (пепел вышел из моды) с помощью трех спецсвечек, а вложенная в уровень XP-доза не приносит ни малейшего удовлетворения. Безобразие ходит по миру под бескомпромиссным лейблом «Первый стратегический опыт во вселенной Dungeons & Dragons» — и пусть War of the Lance (1989), Stronghold (1993) и Blood & Magic (1996) горят в инферно в обнимку с Мишелем Монтенем! Эд дель Кастилло и Ко, в лучших традициях.

Существо сумбурное и фантастическое, словно отпрыск газели и микроавтобуса, игра Dragonshard призвана услужить спонтанной похоти безымянного игрока в Icewind Dale стать Олегом Михайловичем Хажинским. Игра сконструирована с мыслью максимально упростить трансформацию: меню сверкает парадной ролевой терминологией, у юнитов есть инвентория и коллективный (!) XP-пул на всю королевскую рать, волшебницы то и дело восклицают, что набитый до отказа спеллбук это вовсе не половой орган четвероногого друга, а средство изведения оппозиции. Ожидать чего-то более просвещенного от авторов Command & Conquer было бы по-детски наивно.

Перипетии пары обремененных скудным сюжетом кампаний вряд ли останутся в памяти хотя бы несколько минут. Dragonshard удивляет изобретательными деталями, но — не-а! — не геймплеем. К счастью, обыденная обязанность возведения таунхоллов и конвейерной выделки пушечного мяса сдобрена неожиданными развлечениями приятного толка. В конкурсантах ценится не способность удовлетворить условиям брифинга — неизбежность многократного повторения Варфоломеевской ночи стала для RTS-генералов банальностью, — но умение сделать это красиво. Пускающие под нож классовой борьбы менее четвертины произведенных юнитов, например, достойны поощрения в графе «Great commander». Рачительным скупердяям, расходующим минимум ресурсов («Miser»), и легким на ногу героям («Time bonus») полагается

максимум бонусов при разборе полетов; но не забыты и те, кто смог безошибочно отделить ворлока от его иллюзорных двойников, украл ключ из-под носа у исполинского скорпиона или доставил горшок с золотом предводителю подземного дворянства. Наградные условия меняются от задания к заданию, они неожиданны, оригинальны и... ровным счетом никому не нужны. Ну да, Liquid в образе: ни одного приятного приобретения в межмиссионном магазинчике, увы, не найти! Кушайте ваши бонусы с кислой капустой, родные.

Мучительная борьба с собственными незаурядными находками преследует Dragonshard до конца. Вот «капитаны», их производит таунхолл вместо обычных юнитов. Набрав пару уровней, они в свою очередь могут рекрутировать солдат: достаточно припарковать командира под стенами базы, и через несколько минут он окажется в компании с парой-тройкой совершенно бесплатных братьев меньших. Покусанное в бою войско быстро обрастает дармовым мускулом и вновь готово к употреблению после непродолжительной стоянки под дружественными фасадами. Гениально! Спрашивается: зачем перегружать геймплей типовым многообразием юнитов? Лицензия принуждает, мы понимаем. Воры находят и обезвреживают ловушки, клирики латают плоть, а варвары ее умерщвляют... Прочие конные паладины, сомнительные волшебницы, титаны, ангелы, гномы, лучники, изобретатели по большей части засоряют улицы таунхолла, съедают запасы опыта и ресурсов. Результат? Детская куча мала, исход которой зависит от численного преимущества и усидчивости главнокомандующего, указующего цели для всех родов войск. Какие именно снаряды летят в цель (топоры, стрелы, сгустки огня или божьи молнии) — интерес чисто академический. В конце концов Dungeons & Dragons оказывается небрежно пришитой тряпкой для сбора соответствующей аудитории, не более. С дизайнерской точки зрения Dragonshard вполне могла обойтись без матримониальных отношений с RPG-кузеном.

Зато капелька мозгов игре явно не помешала бы. На дефолтном уровне сложности искусственный интеллект совсем не подает признаков жизни, грубому rush-мордобою не противится, базы не отстраивает. Скучно! Лидер стратегического D&D-экспириенса оправдывает отважный селф-промоушен единственным образом: это первая RTS на памяти .EXE-старожилов, где у каждого юнита на карте существует не только особое место прикола, как в хорошей второсортной FPS, но и ореол обитания. Сказочные монстры Dragonshard, видимо, считают себя последователями ортодоксального MMORPG-культа, ибо стоит противнику откатиться за определенную (невидимую) черту, как травля прекращается, недобитые AI-парни возвращаются на исходные позиции. Надо ли объяснять, сколь легко дается кайтинг ветеранам World of WarCraft и EverQuest II?

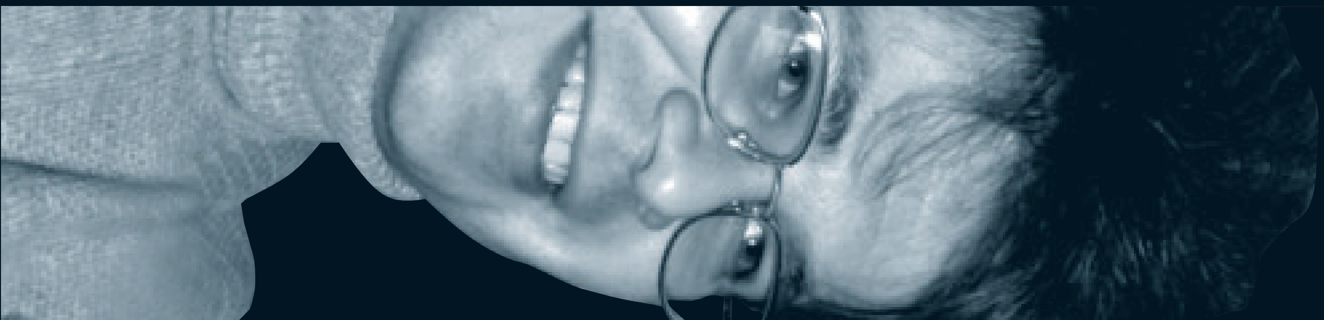
Общее настроение: не успели. Из задуманных четырех кампаний уцелели две, причем одна из рас вовсе не попала в игру. Многочисленные спецумения и спеллы разных родов войск бодаются за интерфейс-позиции между собой и с особыми навыками главных героев — в результате в ход идет разве что десятая часть боевого багажа. Впрочем, больше и не требуется до тех пор, пока тупой силовой перевес позволяет зачищать обе карты (да, их две — надземная и подземная!) единым внушительным табуном из варваров и клириков. Dragonshard — хорошая игра без намека на геймплей. Пока каждая сюжетная миссия заканчивается совершенно черным экраном с невыносимо лиричной надписью «Victory! (Okay)», у нас нет сомнений: смелое будущее «Мокроудовольствий» станет продолжением их прошлого. Кто-нибудь, одолжите Liquid Entertainment хорошего проект-лидера. Угу?

Хорошая новость: в качестве пейзан с успехом выступает любой сухопутный юнит. Плохая: шальной ресурс при падении может набить крепкую шишку на героическом темечке. Нелетающее золото, впрочем, и не агрессивно. И хорошо.



ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



Об авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Публицист, видный земский деятель; славянофил в рамках приличий; основоположник мессианского пуэрилизма; однажды задумал основать не осуществившееся и довольно туманное по задачам общество противодействия русской лени; выдающийся софист и демагог. До конца жизни не изменил своих убеждений.

Омницид

Иногда они (мысли) появляются неожиданно. Вот эта, например: «Я — чудовище». Всего-то, готовясь к встрече с Barbarian Invasion, наткнулся на замшелый совет по R:TW — заражать города противников чумой с помощью шпионов. Черт, как же я до этого не додумался? Зато... зато... можно не ждать чумы, а сделать город рассадником, не занимаясь public health! И тут, как писал Джон Оно Л., «а внутренний голос возьми да и рявкни ему в самое ухо»...

УДИВИТЕЛЬНОЕ — РЯДОМ

И почему мысли такие холодные и скользкие? И еще эти неприятные воспоминания о хитроумно оживленном и оставленном на съедение своим экс-комменсалам зомби, о хвастовстве перед коллегой (в общем, см. колонку Маши А. в прошлом номере) и о ее реакции («What a dirty little mind you have! Сразу видно — любитель стратегий»). Маша А. имеет причины присоединиться к известному охотнику на вампиров Эмброузу Бирсу в неприязни к стратегиям и стратегам. Квестеры среди игроков не только в наибольшей степени гуманитарии, но и в наименьшей степени, простите, мокрушники. Смерть в квестах — всегда смерть одного, трагедия (да и не всегда в ней повинен игрок). Смерть в стратегиях — смерть очень многих, статистика. Если помните, в одном из межмиссионных роликов популярной в конце прошлого века Command & Conquer: Red Alert некто Гуталин изрекал: «When you kill one — it's a tragedy, when you kill ten million — it's statistics», делая игроку неприятный намек на него самого. И впрямь, какая может быть обида за жанр? Действуем в духе мелких тиранов агдамского разлива: порабощаем население захваченных городов, подсылаем убийц, избиваем бунтующих крестьян ради командных звездочек («...молниеносно окружена, разрезана и вытоптана шипастыми подковами боевых верблюдов»), строим штаб-квартиры тайной полиции, благодаря которой неправильные люди просто исчезают вместе с домочадцами (наверное, Москва все же не Третий Рим, а Второй Карфаген). Нет, на R:TW свет клином не сошелся; если окинуть взором сугубо походовые стратегии, вспомнятся уничтоженные города, взорванные планеты и аннигилированные звездные системы. Геноцид, экоцид, этноцид, ксеноцид. Такой body count не снился ни б. Анакину Джугашвили, ни б. Анакину Шикльгруберу, а разве что Эндрю Виггину. Стратегии — by far самый жестокий жанр. В большинстве шутеров ОНИ

Сколько триллионов жмуриков на нас, любителях стратегий?

первыми начали или стреляют первыми («Нед, это олени! Бежит на нас!»), RPG если не оправдывают, то объясняют возможные нехорошие поступки игрока местью или амнезией; вдобавок счет трупов идет на десятки или сотни. Вы скажете, есть существенное различие: всевозможные частные формы омницида в большинстве стратегий показываются мелким планом или происходят off-screen, и вообще стратегии условны. А вот и нет; условность стратегий — это когда в M:tG тундровые волки закусывают до смерти шаровую молнию. Смешно, но в т.н. реальной жизни стратег тоже видит неприятные последствия своих решений мелким планом, а в большинстве случаев они проходят для него off-screen.

ЭКСГИБИЦИОНИРОВАТЬ

Стратега (как и вообще человека) игра способна усовестить непосредственным изображением злодейств; обратитесь к январской (с.г.) рецензии OMX на Fable — не смог ведь стукнуть ребенка (повторно), сжалился! Но Fable — все-таки ролевая игра. RTS таких крупных планов в силу естественных ограничений не подразумевают и корябают душу только слегка — выхрипами бойцов вроде «Кажись, все...». С другой стороны, где еще можно играть за нацистов? Да, вопрос риторический. В походовых варгеймах, конечно, — в WWII-шутерах игрок всегда становится Парнем, Который Знаете, Каким Был (не фашистом, короче). Злодеяния в RTS прячутся за ширму условности и пренебрежения деталями: если урбанистический кошмар в Rise of Nations подвергается ядерной бомбардировке и университет не зацепило, приклеенных к нему ученых не начинает безудержно тошнить. Любимый нами Rome: Total War надежно укрыт вуалью историчности; мучительство слоников, свинок, верблюдиков и собачек (не говоря уж о вечных страдалицах лошадках) прошло мимо внимания наблюдателей. Потому что это все было, в том числе кипящее маслице, и вообще на движке игры History Channel док. фильмы делает. Все? Нет, еще приходит в голову объяснение парадокса, над которым долго ломали голову наблюдатели: почему Сид М. проводил разницу между WarCraft II и Command & Conquer, считая последнюю жестокой и неподходящей для своего малолетнего сына. Элементарно: игроубийство орков не травмирует детскую психику, так как индульгенция выписана еще Дж.Р.Р.Т., собственноручно.

Конечно, корни у стратегического жанра не мирные (колючие, ядовитые!). Как ни своди стратегию к долгосрочному планированию и претворяющему планы в жизнь оперативному управлению, все равно этимологически стратегия происходит от слова «стратегОс» (военачальник), которое («Yes, strategos!!!») R:TW рявкает в ухо игроку, заглушая его внутренний голос. Великие стратеги — Макиавелли и Сунь-Цзы, который в «Искусстве войны» дает военачальнику дельный совет делиться награбленным с подчиненными; нравственный закон там же определяется как «то, что вынуждает людей действовать в полном согласии с волей их правителя». Отвратительный этический релятивизм! Поэтому крики умирающих в стратегиях — необходимы; в рамках дежурного мессианства КИ таким образом исправят дефект человеческой цивилизации, состоящий в том, что само собой разумеется: Чарли Мэнсон — плохой, Петр I — хороший (во всяком случае респектабельный), хотя последний извел куда больше народу (в стратегическом режиме), а удивляются этому только маргиналы вроде одного из персонажей «Зоны» Довлатова.

ЭКСТРАПОЛИРОВАТЬ

Именно благодаря «слепому пятну» в районе подметок или седалища (в общем, в области основы) человеческой цивилизации общественная мораль порицает гетто-экшены, а не стратегии, и off-screen-злодеяния сходят с рук в реальном мире. Хотя если визуализировать... Давайте представим, что в ERSB принесли ролик игры Grand Theft Chariot: Carthage. Карл Магарбал, респектабельный суффет, после завтрака и ежедневной собственноручной порки рабов заезжает на fully-loaded-колеснице к цирюльнику подровнять афро; в храме Ваала приносит в жертву младенца (holy prostitution в ролик не вошла, что может послужить причиной служебных разбирательств), а затем отправляется в свой полк — кормить слонов барбитуратами (да-да, в бой слоны ходили только под сильнодействующими препаратами). Где-то на этом месте помещение Creative Rockstar поджарят с орбиты ионной пушкой — поэтому, когда подтянутся защитники животных, им останется разве что помочиться на пепел. Но визуализация — это все равно правильное и прогрессивное решение, господа разработчики стратегий.

И если допустить бредовое — что КИ способны спровоцировать незрелые, гм, умы на асоциальное, делинквентное поведение, то в качестве злоумышленников, вскормленных гетто-экшенами и стратегиями соответственно, вырисовываются персонажи Bowling for Columbine Майкла Мура (режиссера и кладбища хот-догов): негр, укравший пятидолларовый холодный гамбургер в «Сэвен-Элэвен» и избиваемый под камерой реалити-шоу COPS, и корпоративный CEO, безнаказанно стибривший у акционеров пять миллионов. Хорошо, когда тебя не видно!

Никаких моралите сегодня на ночь. Это просто интересно. «На правах прогона» (спасибо, м-р Мак-Саммит). Но ЛДПР (лица, действительно принимающие решения) в самом деле видят мир off-screen, в форме таблицы со статистикой. Это интересно: если в стратегической игре нам подведомствен условный демос (или все-таки охлос?), то в системе (в балансе?) это постоянный фактор, который нужно нейтрализовать. Охлос нужно затыкать; ему нужны только хлебА и зрелища. Только что в Civ III появилось недовольство войной. Хотя... вы помните народные антивоенные протесты в «Бандах Нью-Йорка»?

Все-все это приводит нас к еще одному, не исчерпывающему, но полезному определению стратегического жанра: если ваши действия в игре содержат признаки нескольких тяжких преступлений, но вам на это не делается прямых намеков, моральные санкции на вас не накладываются, то вы играете в стратегию. Вот «Косморейнджеры»: смесь всего со всем. Но — наркотиками торгуем? Тоннами, в рамках долгосрочного плана по выполнению большой задачи? И вроде-как-бы так и надо? Значит, стратегия!





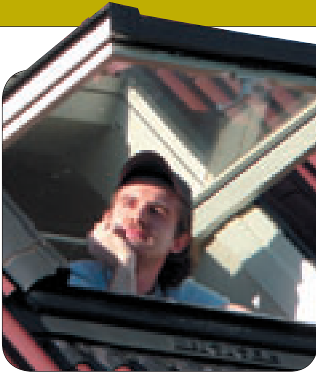


вверху Приятная глазу заядлого подрывника планет картина, воспроизведенная во многих 4X-стратегиях. Нужен, очень нужен вид с поверхности — чтобы глазу не было так приятно.
в центре Картины великих отечественных живописцев иногда полезно совать под нос виновным в массовых off-screen-убийствах мирного населения.
внизу Заставочка для любителей атомных бомбардировок. А еще бывают картинки с ожогами разных степеней.

приложение

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

Продолжение следует

Судя по всему, тактика позиционной борьбы, избранная в этом году ведущими графическими чипмейкерами, будет продолжаться по крайней мере до его окончания. ATi все еще борется за повышение «выхода годных» кристаллов для своего нового семейства R5xx, без чего никак не удается начать их массовое производство. А nvidia по мере возведения конкурентом очередного редута модернизирует свои катапульты и легко сохраняет баланс. Продолжаем наш репортаж.

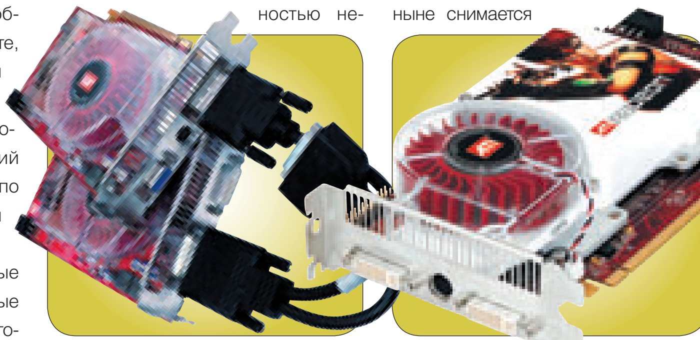
Осень-2005

В первую очередь — дайджест-отчет о текущем состоянии дел:

а) ATi наконец-то закончила доводку своей «объединительной» технологии Crossfire, предоставила в распоряжение всех заинтересованных тестеров рабочие (но, увы, лишь референсные, не серийные) образцы плат, пару видеокарт и соединительный W-образный кабель. Хотелось бы надеяться, что и в магазинах мы их увидим именно в таком необходимом и достаточном комплекте, да не в следующем году, а хотя бы к рождественскому сезону. Практическому исследованию новинки посвящен технологический подвал этой колонки, а лекцию по теории мы прочли вам в «Игровом железе» #8'2005;

б) Стали известны окончательные характеристики и появились первые результаты тестирования карт на горячо ожидаемых чипах R5xx. С сэмплами, впрочем, пока туго; более того, ходят полуподтвержденные слухи, что ATi собирается приобщить к делу компанию UMC, поскольку TSMC, нынешний контрактный производитель, не вполне оправдывает ожидания. Как известно, в отличие от nvidia, избравшей для своей 7800-й линейки обкатанную технологию 0,11 мкм, ATi экспериментирует с 0,09 мкм. Более тонкий техпроцесс обещает вполне определенные блага в будущем, но на этапе внедрения чреват задержками;

в) nvidia освежила статус технологии SLI следующими нехитрыми, но логичными опциями. Добавлен важный с маркетинговой т.з. режим FSAA 16x, что должно (и это правда) уравновешивать введение для Crossfire режимов 10x-14x. Качество повышается, спору нет, однако снижение производительности, сопровождающее все эти режимы, делает их полностью непригодными для использования даже при работе пары топовых карт. Вместе с тем SLI продолжает экспансию «вниз», новшеством это назвать трудно, ибо процесс идет уже давно, любопытно только, что карты на GeForce 6600 и ниже в режиме парного катания будут обходиться без аппаратного мостика. Обмен данными организован через драйвер, благо потенциал пары портов PCI-Express, даже работающих в режиме 8x, вполне удовлетворяет условиям такого обмена.



слева Вместо SLI-моста видеокарты ATi соединяются вот таким Crossfire-кабелем.
справа Представитель нового поколения «канадцев» — на ближайших подступах.

Наконец, третье усовершенствование касается платформенной составляющей SLI — материнских плат. Вниманию самых последовательных адептов в ближайшее время будет предложен чипсет nForce4 16x, позволяющий организовать на плате два слота PCI-Express 16x по 16 полноценных дорожек каждый. Следовательно, отныне снимается прежнее ограничение в 8 дорожек при установке двух видеокарт. Не менее примечательно, что с этого момента «обычный» nForce4 SLI перемещается из категории «для энтузиастов» в обиходный сектор, а это значит, что очень скоро можно ожидать появления плат с двумя графическими портами по цене до $100. Между прочим, доступность соответствующих материнских плат важна в плане противостояния Crossfire vs SLI в не меньшей степени, чем нюансы работы самих карт в паре. И здесь ATi будет особенно трудно противопоставить что-либо привлекательное изначально функционально богатому nvidia-чипсету (стоит вспомнить хотя бы аппаратный файервол в nForce 4 и поддержку Serial ATA II с NCQ, оказавшуюся весьма полезной на практике);

г) Карты на GeForce 7800GTX и усеченной производной от него 7800GT появились в свободной продаже, причем не в единичных экземплярах и даже в таком среднерусском городе, как М. По нынешним временам это достижение требует фиксации. Цены пока зверские, но это естественно, и едва ли ситуация изменится до столь же свободного распространения карт на свежих чипах из цехов одного канадского видеозаводчика.

ATi R5xx

Обещанный «апдейт» сведений о новой ATi-линейке включает в себя минимум неожиданностей. Тем не менее не погнушаемся: Radeon 1800, 1600 и 1300. Очевидно, что 1800 приходит на замену топ-линейке X800 сотоварищи; 1600 будет правопреемником X700; а 1300 освежит бюджетную категорию X300. Разумеется, буквосочетания XT, XL, Pro, LE и пр. будут по-прежнему вносить в модельный ряд требуемую детальность.

	ATI Radeon X850XT	GeForce 7800GT	ATI Radeon X850XT Crossfire	GeForce 7800GT SLI
3DMark 05, marks	6870	6839	10520	12050
Far Cry, Pier, 4xAA+16AF, fps	57	51	72	79
DOOM III, demo001, fps	59	71	89	120
Half-Life 2, 3dc_canals, 4xAA+16AF, fps	65	77	84	95
Chronicles of Riddick, Benchemall, fps	20	38	43	52
Battlefield 2, Guru3D.com, 4xAA+16AF, fps	62	90	83	124
F.E.A.R. MP beta, 1024 x 768, CPU Maximum/ GPU High, 4xAA+16AF, fps	49	67	43	75

О розничных ценах говорить пока рано, а вот рекомендованные уже известны: версия X1800 XT с 256 Мбайт памяти будет стоить $499 и работать на 625 МГц и 1,5 ГГц (чип и память); более дешевая X1800 XL будет заторможена до 500 МГц и 1 ГГц. Среднезолотая категория будет состоять из X1600 XT и X1600 Pro с частотами 590/1,38 и 500/780 МГц, и каждая будет иметь по две версии с объемом памяти 128 и 256 Мбайт; цены — от $150 до $250. Наконец, весьма приличный прогресс ожидается и в «самом низу» — X1300 Pro и X1300 тактированы на 600/800 и 450/500 МГц.

Слухи о 32 пиксельных конвейерах в новинке оказались сильно преувеличенными. Равно как и о 24 конвейерах, уже введенных в GeForce 7800 GTX, поскольку в старшей модели Radeon X1800 мы будем располагать все теми же 16 конвейерами, и всего лишь 12 и 4 (!) конвейерами в усеченных версиях. Пусть даже эти конвейеры окажутся существенно переработанными (по меньшей мере с целью поддержки пиксельных шейдеров третьей версии), но рождения монстра можно уже точно не ждать. Частотная компенсация, конечно, имеет место (625 против 430 МГц), однако ее в лучшем случае хватит для сохранения минимального паритета. Здесь ATi совершенно очевидно, как и когда-то Intel, переоценила возможный эффект от безболезненного усложнения чипа с переходом на техпроцессы с размерностью менее 0,1 мкм. Дело в том, что по мере дальнейшей миниатюризации ключевую роль начинает играть не размерность элементов, а способность технологов решить сопутствующие проблемы: в первую очередь — обуздать растущие токи утечки из-за уменьшения проводников и изоляторов до толщины нескольких атомных слоев. Именно они «нагревают» чип и на корню убивают надежды на существенный подъем частоты.

Упоминания заслуживает совмещение HDR (расчет освещения с повышенным динамическим диапазоном) с антиалиазингом. Расчет изображения внутри акселератора с бОльшим динамическим диапазоном, нежели требуется для передачи на экране в системе «цветовых координат» с заданной битностью, полезен во многих случаях, к примеру, для правдоподобной имитации освещения — в частности, таких эффектов, как просветы в облаках, источники света на темном фоне, то есть тогда, когда в нормальных условиях зрение воспринимает границы самого источника света размытыми, а степень размывки определяется яркостью источника.

А вот еще одно интересное и, пожалуй, самое неожиданное новшество: в очередной раз предпринимается попытка реформировать контроллер памяти, причем результат позволил ATi заявить об удвоении ширины шины до 512 бит. Дело в том, что соединение чипа с памятью организовано в форме кольца, в прямом физическом смысле располагающегося вокруг графического процессора, что позволяет шине работать в обоих направлениях. Это, понятно, полезно для сокращения задержек, но в традиционных определениях корректнее было бы говорить о 8 каналах по 32 бит (вместо прежних 4 каналов по 64 бит), то есть о все тех же суммарных 256 битах. Но не будем торопить события, надо же что-то оставить и для теоретического вступления к тестированию самих карт, когда они будут доступны. А пока нас ждут два прямо-таки лучащихся энергией тестовых стенда с парой видеокарт в каждом.

Двухголовые

Для тестирования технологии Crossfire использовалась референсная материнская плата на чипсете Radeon 200 Crossfire Edition и пара видеокарт ATi Radeon X850XT (525 МГц — чип, 1150 МГц — память, 16





слева В линейке Radeon X1000 оригинальным образом будет обновлен контроллер памяти.
справа Компьютер с предустановленной парой видеокарт в режиме Crossfire (компания Depo Computers).

Синтетические данные участников теста из 3DMark 05	ATI Radeon X850XT	GeForce 7800GT
Fill Rate (Single-Texturing), MTexels/s	3499	4215
Fill Rate (Multi-Texturing), MTexels/s	8261	7795
Pixel Shader	146	233
Vertex Shader Simple	60	58
Vertex Shader Complex	48	42

пиксельных и 6 вершинных конвейеров), одна из которых (содержащая в названии одноименную с чипсетом приписку) имела характерный разъем для подключения центрального штекера W-образного кабеля.

В компаньоны была выбрана пара совершенно идентичных карт на GeForce 7800GT (400 МГц — чип и 1000 МГц — память, 20 пиксельных и 7 вершинных конвейеров), и этот выбор обуславливается только ценами (с одной стороны, установившимися на карты с 7800GT, а с другой — рекомендованными для компонентов Crossfire). Основой системы послужила плата Albatron K8SLI на простой версии nForce4 SLI (не 16x).

Прочие компоненты идентичны и предельно мощны: процессор Athlon 64 FX-57 (2,8 ГГц, 1024 Кбайт кэш), память DDR400 Corsair CMXP512-3200XL в виде двухканального комплекта из двух модулей — 1 Гбайт, жесткий диск Western Digital WD2000 SATA объемом 200 Гбайт, звуковая карта Creative Audigy 2 ZS. Операционная система Windows XP SP2, драйверы Catalyst 5.9 и Detonator 78.03.

Результаты — в таблицах. И они вполне предсказуемые. Как и следовало ожидать, пара nvidia-видеокарт нового поколения в отшлифованной за год драйверной «оправе» держит первое место в тестах производительности и является на сегодня самым перспективным приобретением (безо всяких «но»). А вдобавок они еще и чуть меньше шумят и занимают каждая по одному слоту, тогда как стандартные Radeon X850XT размещаются в двух (то есть пластмассовый дефлектор одной из карт после установки на материнскую плату почти уперся во вторую карту).

Говорить, какая из технологий «сама по себе» эффективнее использует ресурсы двух карт в комплекте, сейчас бессмысленно. Практическое исследование опровергает положение о том, что Crossfire будто бы не требует отладки драйверов для ее корректной поддержки в играх, в отличие от SLI. В качестве примера можно привести свежее творение по имени F.E.A.R. (бета-версию), в котором ATi-тандем работал медленнее сольной карты, что иначе как драйверными проблемами истолковать трудно.

Имеет ли смысл присматриваться к материнской плате на чипсете Crossfire Edition, в случае если хорошая видеокарта на ATi-процессоре последнего поколения уже есть, а платформенный апгрейд запланирован в ближайшем будущем? Скорее всего, да. Вы сможете добавить Crossfire-образующую видеокарту тогда, когда она подешевеет, а мощности имеющейся карты уже не будет хватать. Но и здесь для окончательного ответа надо дождаться появления в рознице материнских плат на Radeon 200 Crossfire Edition (они, кстати, как когда-то на nForce4 SLI, со временем должны появиться и в версии под процессоры Intel, сейчас же доступны только под AMD). Обещания, что ATi-технология будет работоспособной на платах на сторонних чипсетах, имеющих два графических порта, пока ничем не подтверждаются.

Впрочем, если технология Crossfire, равно как и SLI, придет всерьез и надолго, то уже к следующему поколению карт мы едва ли вспомним, кто был в этом начинании первым, — оцениваться будут актуальные версии. И не надо забывать, что ближайший «ход» в этой игре все еще остается за ATi. Фактически только с появлением семейства Radeon X1000 и можно будет сказать, насколько состоявшейся и пригодной к употреблению оказалась Crossfire. Оставайтесь, что ли, с нами?

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании, предоставившие тестовые платформы: ISM Computers (www.ism.ru) и Depo Computers (www.depo.ru), а также московские представительства компаний ATi (www.ati.com/ru) и nvidia (www.nvidia.ru), без чьих видеокарт этот обзор был бы не полным.

новости | **игровые манипуляторы**



Не кажется ли вам, что в области игровых манипуляторов, а в особенности «рулевой» их разновидности, наблюдается застой? Никто не рвется предложить нам во всех отношениях замечательный руль за сущие копейки. Может, у компании «ТОР» (владеющей торговой маркой Defender) получится? Под лейблом Defender, как сообщило нам ответлицо компании, отныне будет продаваться целое семейство игровых рулей, пока состоящее из двух моделей Defender Adrenaline и Defender Adrenaline Turbo. «Модели предназначены для ПК-автосимуляторов. Это недорогие и надежные изделия для массового пользователя, обладающие всем необходимым набором функций. У каждого руля 12 кнопок; имеются подрулевые переключатели, которые могут использоваться вместо педалей газа и тормоза (они тоже есть в наборе). Резиновое покрытие руля не позволяет рукам скользить во время игры. Adrenaline Turbo отличается присутствием рычага переключения скоростей...» Крепление? У первого руля на струбцине, у второго почему-то на присосках. Оригинальным (на первый взгляд) решением кажется LED-индикатор, отображающий силу нажатия педали газа. Ожидаемая розничная цена — в пределах $40-45. ■

новости | **жк-мониторы**

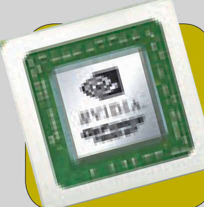


В свою новую серию под названием M40A компания LG призвала ЖК-мониторы, обладающие следующими признаками:

а) мультимедийные; б) самые видные и престижные модели в нескольких цветовых гаммах (бордовая, синяя и белая); в) оснащены различными функциями совмещения изображения от разных источников сигнала (PIP/POP/PBP), системой объемного звука SRS WOW и фирменной сенсорной кнопкой включения с формой «обратная волна»; г) кроме стандартных интерфейсов имеют встроенный антенный вход, компонентный вход SCART, что дает возможность использовать их еще и как телевизор; д) матрица обеспечивает время отклика 12 мс, яркость составляет 400 кд/м2, а контрастность — 500:1.

Серия представлена 17- и 19-дюймовыми аппаратами M1740A и M1940A. ■

новости | **видеокарты**



Пока мы ждем ответа некоей канадской компании на некий GeForce 7800 GTX, в свободное обращение вышло нечто под названием GeForce 7800GT. Впрочем, говорить о появлении массового представителя семейства G70 пока рано, чему причиной рекомендуемая цена — $449! И огорчительный факт: усечению подверглись не только частоты (чип до 400 МГц, память 1000 МГц — против 430 и 1200 у GeForce 7800 GTX), но и конвейеры (до 20 пиксельных и 7 вершинных против 24 и 8). Еще печальнее, что блокировка конвейеров сделана на аппаратном уровне в самом графическом процессоре, память предполагается устанавливать также безо всякого запаса, 2-наносекундную, да и сам дизайн печатной платы явно удешевлен. Словом, продукт адресуется малочисленной в наших нефтеносных краях категории среднеобеспеченных энтузиастов, чей энтузиазм вдобавок не носит технически-испытательного характера. Разумеется, карта способна работать и в SLI-режиме. И именно в таком качестве, с учетом установившихся цен, может составить прямую конкуренцию паре карт на Radeon X850XT в составе отправившегося наконец в серию «двухголового ответа» ATi Crossfire. ■



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

На два дюйма хуже?

(Окончание. Начало см. в #10'2005.)

Как вы думаете, изменилось ли что-нибудь на жидкокристаллическо-мониторном фронте за прошедший месяц? Не знаете? Не уверены? Сомневаетесь? Тогда почему название этого материала, завершающего двухчастную .EXE TFT-постановку, отличается от заголовка первого акта?..



Prestigio P175M

Ярко выраженная бюджетная модель. Но только с виду: на фоне изысканных блестяще-обтекаемых конкурентов монитор Prestigio смотрится просто-таки скромником; переходя к практическому знакомству, обнаруживаем, что внешность, как и невысокая цена, еще не гарантируют столь же среднего, невыразительного выступления в тестах. Монитор есть за что похвалить! Как, увы, и пожурить.

Сначала о хорошем. Модель P175M оказалась просто лучшей в классе 17-дюймовых аппаратов и, безусловно, единственной за свою цену, предлагающей столь широкие возможности для подстройки цветопередачи. Собственно градаций цветовой температуры всего три: 6500, 9300 и sRGB, плюс традиционная поканальная настройка, однако имевшая место калибровка каждого экземпляра на конвейере, которую с гордостью демонстрировали представители производителя (мониторы собираются на заводе «Арсенал», что во Владимирской области), работает до сих пор, и весьма эффективно. Фактически перед нами один из немногих 17-дюймовых ЖК-мониторов, для которого смена настройки цветовой температуры в соответствии с условиями освещенности имеет смысл. Обычно удается выбрать лишь одно значение, на котором картинка будет смотреться без существенного увода в синеву или желтизну.

Но это еще не все — меню монитора содержит настройки, характерные лишь для профессиональных аппаратов EIZO, а именно: подстройку телесных тонов (Flesh Tone), оттенок и насыщенность (Hue, Saturation), отдельный автоматический режим определения цветов. В меню Brightness и Contrast есть отдельный пункт для регулировки уровня черного цвета (Black Level). Разумеется, все эти настройки были бы не интересны, если бы монитор посредственно отображал сами цвета, но матрица Samsung выбрана явно с учетом оптимизации этого параметра.

К сожалению, монитор оказался одним из самых медленных в нашем тесте. Даже без учета соответствия заявленным 8 мс, о чем, само собой, и говорить не приходится. Играть можно, но эффект послесвечения будет заметен даже не в самых динамичных сценах. Обзорность стандартная: желтая подсветка горизонтальных углов и снижение контрастности по вертикали. Словом, если вы из всех игровых жанров предпочитаете стратегии и Photoshop, этот монитор — для вас.

рейтинг 4,2

ЦЕНА **$270**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА (ПО ГОРИЗОНТАЛИ Х ПО ВЕРТИКАЛИ) **150 x 135**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **8 мс**
ЯРКОСТЬ **300 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **700:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, Line In** | ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **40 Вт**
ГАБАРИТЫ (ШИРИНА Х ВЫСОТА Х ГЛУБИНА) **370 x 375 x 170 мм**
ВЕС **4,2 кг**



LG FLATRON M173WA



Монитор на более высоком технологическом уровне развивает идею безупречной цветопередачи. Действительно, придраться сложно, тем более когда речь идет о целевом предназначении этой модели: просмотре видео со всех возможных источников сигнала, подключаемых через многочисленные порты, в изобилии установленные на корпусе. Причем наблюдать картинку можно под любым разумным углом зрения; обзорность действительно широка и во всех направлениях ограничивается лишь минимальным снижением контрастности.

В этой широкоэкранной (то есть с разрешением 1280x768 вместо 1280x1024, как у всех прочих участников нашего ЖК-собрания) модели применяется матрица, сделанная по некогда очень популярной технологии Super IPS, развивающейся сегодня только силами LG и Philips. Ее преимущества заключаются в идеальной обзорности и отличной цветопередаче, демонстрируемых на фоне, увы, весьма посредственной скорости реакции пикселей. По ряду технических причин, субъективно заявленные 25 мс на такой матрице соответствуют гораздо более низким значениям у широко распространенных матриц TN+Film.

Ничего удивительного в этом нет, поскольку приводимая в спецификации величина описывает лишь скорость переключения между граничными положениями. Эта характеристика сильнее прочих различается у «разнотехнологических» матриц, но в действительности мы чаще всего имеем дело с переключением между промежуточными уровнями яркости, а здесь вне зависимости от базовой технологии речь идет о существенно больших задержках нежели 25 мс, даже у самых «быстроходных» моделей. Такова уж конструктивная особенность жидких кристаллов: скорость переключения зависит от приложенного тока, а он тем больше, чем дальше друг от друга находятся цвето-

вые градации. В первой части обзора мы упоминали технологию Ovedrive, позволяющую обойти это ограничение, но пока она реализована лишь в единичных 19-дюймовых экземплярах... Резюмируя впечатления от скорости реакции, можно сказать, что особо динамичные игры этому аппарату не чужды, но его родной стихией не являются. Опционально монитор снабжается ТВ-тюнером, может работать с проигрывателями HDTV и поддерживает разные способы совмещения на экране картинки с подключенных источников видеосигнала. Динамики с открытой мембраной смотрятся, конечно, необычно; кроме того, придется быть аккуратным, к примеру, вытирая с такого монитора пыль...

рейтинг 4,5

цена **$500**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора **178x178**
время реакции пикселей **25 мс**
яркость **550 кд/м²** | контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI, CVBS, Component, S-Video, AV, Scart**
потребляемая мощность **55 Вт** | вес **Нет данных**



LG FLATRON Slim 1780U

Аппарат запомнился дизайном, а более всего — сенсорной кнопкой включения, выполненной в виде подковы; управление меню также сенсорное, что может порадовать технических эстетов, но те, кто часто обращается к меню, едва ли будут в восторге, поскольку обычные (мембранные) кнопки отличаются лучшей четкостью управления. Монитор регулируется по высоте, углу наклона, есть возможность перевести его в портретный режим. Кабели подключаются к ножке, где размещена управляющая электроника, благодаря чему конструкция отличается устойчивостью. Приятно.

В тестах 1780U ничем не отличился: время реакции, как и цветопередача, на среднем уровне для современных 17-дюймовых аппаратов с игровым позиционированием, а задержка при перетаскивании окошка по экрану явно великовата. Любопытно, что в качестве наиболее приемлемой цветовой температуры подходит «теплое» значение 6500 градусов, тогда как у большинства тестовых мониторов рабочими являются более холодные величины. Из дополнительных регулировок можно отметить настройку «гаммы». Также положительной оценки заслуживает обзорность: подсветка желтым тоном имеется, но очень слабая, благодаря чему угол комфортной обзорности довольно велик.

рейтинг 4,1

цена **$415**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора **160x160**
время реакции пикселей **12 мс**
яркость **250 кд/м²** | контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI** | потребляемая мощность **40 Вт**
габариты **374 x 240 x 378 мм** | вес **5,4 кг**

Benq FP71V

Предполагается, что в этом мониторе все характеристики подчинены одной задаче: добиться минимального времени реакции пикселей. И без того рекордное заявленное время реакции приведено не для режима смены черного на белый и обратно, а для промежуточного, так называемого «Grey to Grey». Действительно, так и есть, обнаружить какой-либо шлейф можно лишь перетаскивая окошко по экрану, и он при этом не будет превышать нескольких пикселей.

К сожалению, остальные характеристики немного пострадали. Особенно это касается углов обзора: по вертикали — уже виденное нами сиреневое подсвечивание, по горизонтали ситуация лучше — обычная желтизна, которая вдобавок появляется только при отклонении на довольно большой угол. Цветовой охват можно назвать хорошим, но лишь с непременной оговоркой, что оценивать его мы также будем только в динамичных 3D-играх.

Вот такая специализация! Меню цветовых температур также лучше не трогать — градации Reddish и Bluish, как и следовало ожидать из названий, перекраивают цветовой диапазон еще грубее, нежели нейтрально звучащие Warm и Cool в других мониторах. Зато настройки Standard, Movie1, Movie2 и Photo вполне жизнеспособны и полезны.

рейтинг 4,3

цена **$320**
диагональ **17 дюймов**
угол обзора **140x130** | время реакции пикселей **4 мс**
яркость **300 кд/м²** | контрастность **500:1**
интерфейс **D-Sub, DVI, Line In, Headphone**
потребляемая мощность **50 Вт**
габариты **386 x 375 x 201 мм** | вес **4,7 кг**



Benq FP91V

Что можно сказать об этом мониторе, кроме того, что он фактически является масштабной копией 17-дюймовой модели? Причем, судя по характеристикам, в нем использованы едва ли не те же самые лампы подсветки. Все, что было произнесено о задержке и цветопередаче предыдущей модели, распространяются на FP91V целиком и полностью. И действительно, перед нами самая скоростная 19-дюймовая модель на сегодня! Из собственных 19-дюймовых отличий очень не понравилось подрагивание изображения при подключении через аналоговый интерфейс, что фактически сводит все варианты к использованию только DVI-интерфейса (по крайней мере для участвовавшего в тестах). Любопытно, что и этот побочный эффект заметен только на статичной картинке, в динамике вы его, конечно, не увидите.

Похоже, если прийти к универсальной конструкции в ближайшее время не удастся, распространение получат многомониторные конфигурации. Собрать компьютер,

рейтинг 4,4

ЦЕНА **$400**
ДИАГОНАЛЬ **19 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **140x135**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **4 мс**
ЯРКОСТЬ **270 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **550:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI** | ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **60 Вт**
ГАБАРИТЫ **419 x 411 x 215 мм** | ВЕС **6 кг**

идеально передающий любое изображение, можно из двух мониторов, причем пара 19-дюймовых ЖКМ уже сейчас стоит немногим дороже, чем два года назад один монитор такого класса, напичканный компромиссами не в пример любому нынешнему.

MAG PS-776K

Еще один представитель племени ЖК-мониторов, оптимизированных в соотношении «цена / технические характеристики» в пользу числителя. Из корпуса произрастает кабель с аналоговым разъемом, а за цифровую версию просят доплатить $30.

Скорость переключения пикселей по современным меркам не впечатляет, хотя играть, конечно, можно; цветопередача могла бы считаться неплохой, если бы не достижения аппарата под маркой Prestigio. Углы обозначаются стандартным и довольно сильным оранжевым подсвечиванием, заметным на белом фоне по краям экрана уже при отклонении на 30 градусов. Медленная перенастройка в момент смены разрешения также дополняет картину не самыми светлыми тонами.

Довольно невзрачный аппарат, вполне пригодный для бизнес-нужд, но в составе игрового компьютера выглядящий плоховато.

рейтинг 3,5

ЦЕНА **$260**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **160x160**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **16 мс**
ЯРКОСТЬ **260 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **450:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, Line In** | ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **45 Вт**
ГАБАРИТЫ **452 x 465 x 142 мм** | ВЕС **5,0 кг**

MAG PS-976K

По настройкам в меню и дизайну монитор дублирует 17-дюймовую модель, а по заявленным характеристикам даже немного уступает ей. Однако вызывает интерес по меньшей мере тем, что является на сегодня одной из самых дешевых 19-дюймовых моделей. Что показали наши тесты?

Чуда, увы, не случилось — картинка даже с поправкой на увеличенный размер экрана не смотрится выигрышной по сравнению с той же PS-776K. В игровых подземельях темнота, которая с повышением яркости превращается в серый цвет, из-за чего трудно было оценить задержку, которая тем не менее для 19-дюймового аппарата оказалась не провальной, а посредственной. Для регулировки цветовой температуры предусмотрена пара градаций — Cool и Warm, причем более нейтральной выглядит холодная настройка. Однако спасти в целом блеклую картинку никакая настройка, конечно, не сможет.

Словом, если у вас не хватает средств на выдающийся 17-дюймовый монитор, но при этом хочется непременно стать владельцем 19-дюймового, мы разрешаем вам обратить внимание на такой вариант. Но лишь при этих условиях.

рейтинг 3,8

ЦЕНА **$350**
ДИАГОНАЛЬ **19 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **150x125**
ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **16 мс**
ЯРКОСТЬ **Нет данных** | КОНТРАСТНОСТЬ **400:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub** | ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **40 Вт**
ГАБАРИТЫ **Нет данных** | ВЕС **Нет данных**

Philips 170B6

У этого монитора все в порядке с задержкой (мы уже были готовы подумать, что за полгода все разучились делать скоростные 17-дюймовые матрицы!), а цвета можно оценить как «по-европейски приглушенные». В действительности, конечно, издержки быстрой матрицы наблюдаются, но оттенки выглядят сбалансированными и естественными, что мешает едва ли не в большей степени, чем недостаток цветовой насыщенности.

Внешний вид также производит впечатление слегка консервативного: не очень порадовали глубоко утопленные кнопки меню, среди настроек ничего сверхъестественного. Для регулировки цветовой температуры доступны числовые значения — 6500, 9300, а также sRGB и Original Color и, разумеется, поканальная регулировка. Нам больше приглянулись «оригинальные цвета». Монитор поддерживает полный комплект интерфейсов, включая никак не приживающееся управление настройками по USB. Обзорность ограничивается самым распространенным образом с желтым подсвечиванием.

рейтинг 4,4

ЦЕНА **$300**
ДИАГОНАЛЬ **17 дюймов**
УГОЛ ОБЗОРА **160x155** | ВРЕМЯ РЕАКЦИИ ПИКСЕЛЕЙ **8 мс**
ЯРКОСТЬ **250 кд/м²** | КОНТРАСТНОСТЬ **500:1**
ИНТЕРФЕЙС **D-Sub, DVI, USB, Line In**
ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ **33 Вт**
ГАБАРИТЫ **377 x 375 x 210 мм** | ВЕС **4,8 кг**

Спасибо!

Редакция Game.EXE с удовольствием благодарит компании, приславшие нам мониторы и только мониторы: московские представительства компаний LG (www.lg.ru), BenQ (www.benq.ru) и Prestigio (www.prestigio.ru), а также компании Eurobusiness (www.eurobusiness.ru) и «Инлайн» (www.i2b.ru).



КОНСТАНТИН ИВАНОВ

По-тихому

Традиционное воздушное охлаждение вне зависимости от цены конкретного устройства и количества изведенной на его радиатор меди — это всегда компромисс: для тех, кто не гонится за скоростью и уж тем более не пытается разогнать процессор с видеокартой до предела и выше, давно существуют практически бесшумные и даже пассивные воздуходувки; напротив, для экстремалов имеются агрегаты, разгоняющие воздушный поток до истинно ураганных скоростей.

Мал выбор и дорог

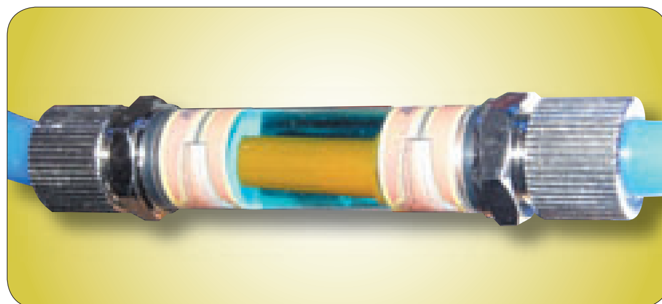
Ну а большинство дорогих по меркам воздушного охлаждения систем предусматривают конструктивный выбор между упомянутыми крайними положениями. Мы крутим потенциометр (или же напряжение регулируется автоматически по сигналу от термодатчика) — и вентилятор меняет частоту вращения в соответствии с текущими потребностями в охлаждении. Таким образом, воздушное охлаждение «в чистом виде», несмотря на все инновации, всегда будет шуметь в нагруженном состоянии, либо отводить ограниченное количество тепла при малых оборотах лопастей.

Другие решения? Имеются, и вы о них знаете — водяное и испарительное охлаждение.

«Водяную» тему мы затрагивали пару лет назад, речь шла об умеренно дорогих системах (до $150). С тех пор принципиальных изменений не случилось, в отечественной рознице в эту категорию попадают по меньшей мере полдесятка моделей: Thermaltake BigWater, Gigabyte 3D Galaxy, 3R System Poseidon, Titan TWC-A04... Постаравшись, можно найти что-нибудь из Cooler Master-творений и даже компоненты Koolance, компании, специализирующейся исключительно на водяном охлаждении. Изделия этой группы объединяет то, что их можно более или менее естественным образом встроить в системный блок. Конструкции также примерно одинаковы: небольшой радиатор, не обходящийся, увы, без вентилятора; теплообменники, устанавливаемые на греющиеся микросхемы; расширительный бачок с насосом; пара метров соединительных трубок. Таким образом, о полной бесшумности говорить преждевременно, точнее — вообще не приходится, так как в штатном режиме такие системы могут шуметь заметно громче «элитных» (но при этом все равно гораздо более дешевых) воздушных кулеров класса Zalman 7700, демонстрируя примерно равную с ними эффективность. Иными словами, температура процессора, особенно когда речь идет о современных экономичных моделях, в обоих случаях будет держаться на одном уровне. Также шум будет возрастать с повышением частоты и напряжения (то есть в разгоне), поскольку теплоемкость компактных водяных систем воображение не поражает.

Испарительное охлаждение представлено ультимативными, полностью безвентиляторными корпусами вроде серии Zalman TNN. Здесь эксплуатируется идея использования внешней поверхности алюминиевого корпуса в качестве большого радиатора, а тепло передается к этому импровизированному радиатору по трубкам (то есть как раз с использованием испарительного принципа передачи тепла). Оригинально, действительно бесшумно, но очень дорого и обычно без особого запаса для естествоиспытательских целей.

Посередине между этими решениями находятся дорогие водяные системы охлаждения (так называемые external, то есть с внешней установкой компонентов охлаждения), среди которых встречаются совершенно бесшумные, не имеющие вентиляторов и при этом довольно теплоемкие для охлаждения даже разогнанной до предела 130-наномикронной (то есть выделяющей под 100-150 Вт тепла) начинки.



вверху Индикаторный поплавок.

В нашу лабораторию спецрейсом из сопредельных территорий был доставлен, пожалуй, наиболее характерный образец такого рода устройств — Zalman Reserator 1 Plus. Запомните это название.

Расчехляем

Ключевое слово в названии испытуемой модели — Plus, подчеркивающее принадлежность к нынешнему году. В отличие от исходной конструкции, выпущенной, кстати, всего год назад, здесь учтены детские болезни, прилагаются новые версии водоблоков (теплообменников, устанавливаемых на греющиеся компоненты) и расширена комплектация. Для упаковки деталей производитель не пожалел пенопласта и позаботился даже о комплектации антикоррозийной жидкостью, по всем признакам напоминающей автомобильный антифриз.

Итак, в поставку входят:

ZM-WB3 Gold — водоблок для процессора. По сравнению с предшественником из версии «без плюса» высота изделия уменьшена до 20 мм (почти в два раза), диаметр остался прежним — 60 мм. Вес — ощутимый: 260 г (поскольку ради наилучшего теплового контакта разработчик не поскупился на медь). Предназначен для установки на все существующие версии процессорных разъемов для «настольных» процессоров (Socket 462/478/754/775/939/940). Поверхность водоблока отполирована так, что могла бы служить зеркалом;

ZM-GWB2 — вторая версия водоблока, предназначается для крепления на процессор видеокарты. Теплообменник сделан из алюминия, а потому легок (60 г) и невелик (63x40x20 мм). Подходит для видеокарт всех типов на чипах ATi и nvidia — разумеется, взамен штатной системы охлаждения. Здесь надо иметь в виду, что у многих современных видеокарт память греется ничуть

не меньше процессора. А значит, убирая основную систему, нередко служащую и для обдува радиаторов на памяти, просто необходимо предусмотреть что-то взамен. Причем отдельно прилагаемые в комплекте маленькие радиаторы на «липучках» считать адекватным вариантом можно не всегда. (Кстати, надо отметить, что оба водоблока поставляются как отдельно упакованные изделия, каждое с собственной инструкцией, тюбиком термопасты и всевозможным крепежом. Ну а вы, конечно, вольны купить еще парочку водоблоков — для подключения к контуру охлаждения прочих греющихся микросхем);

ZM-G100 — антикоррозийная жидкость, 0,5 л «нетто», которую Zalman ввел в поставку после частых сообщений о выходе из строя насоса. Впрочем, ее по-прежнему полезно разбавлять не тем, что течет из крана, а дистиллированной или хотя бы кипяченой водой.

Главное действующее лицо — конечно же, сам Reserator. Полуметровая башня весит 6,5 кг и является не чем иным, как сблокированным с насосом радиатором. По сравнению с предшественником изменений мало. Версия Plus поменяла синий цвет на черный и обзавелась более удобными штуцерами для присоединения от/подводящих трубок. Удобство в новых зажимах, упрощающих монтаж. У прежней версии хомутики были резьбовыми. Для соединения всего этого великолепия в одну систему Zalman щедро отмерил 4 метра силиконовой трубки.

Собираем

С изделием поставляются подробные инструкции, правда, не на родном. Но смысл уловить можно и по картинкам, а для самых юных сборщиков на сайте Zalman (www.zalman.co.kr) выложены анимированные пособия.

Самое время назвать систему, к которой мы привили Reserator. По нынешним меркам это средний игровой компьютер, которому в ближайшее время настоятельно потребуется апгрейд (либо разгон), ибо избытка мощности по меркам, в частности, игры F.E.A.R. не наблюдается. Итак: корпус Thermaltake Xaser III Super Tower V1000D-3; матплата Asus A7V600; процессор AMD Athlon XP 2500+ (разогнанный до 3200+); память 1 Гбайт DDR PC2700; видеокарта на чипе nvidia GeForce 6600GT; CD/DVD-драйв NEC DVD-RW ND3540; жесткий диск Seagate Barracuda 7200.8 Serial ATA 120 Гбайт. Также в тестировании деятельно участвовали Windows XP SP1, DirectX 9.0c и видеодрайвер ForceWare 77.30. Температура в комнате на момент работы составляла 26 градусов.

Греется 0,13-микронный Athlon XP, разогнанный до 2,2 ГГц, изрядно, не в пример какой-нибудь 90-наномикронной «Венеции». Но, разумеется, такое охлаждение переживет не одно поколение железа, и вложение средств в Reserator, сопоставимое с ценой очень хорошего процессора, окупится. Для установки процессорного водоблока на Socket 462 нужно вворачивать винты с обратной стороны материнской платы, поэтому ее (плату) приходится снимать. В более современных системах достаточно установить планку из комплекта или воспользоваться имеющейся кулерной.

Водоблок, как и любой кулер, должно зафиксировать так, чтобы вытеснить слой термопасты. Сильно закручивать гайки (в нашем случае — шурупы) не рекомендуется, чтобы не расколоть процессор. На видеокарту водоблок ставится «по месту», но, как правило, выгодно располагать его патрубками в сторону от графического порта.

Далее следует ответственная, хотя и не очень трудная задача: соединяем все хозяйство трубками подходящего размера. Тут дается воля вашей фантазии: можно подводить охлажденную воду сначала к водоблоку видеокарты, а затем к процессору, а можно — наоборот. Если в сис-

новости | **оптические накопители**



Компания Samsung обратила самое пристальное внимание на оптические накопители. Данная категория пополнилась монументальным устройством, приобретя которое, вам непременно захочется наконец-то обзавестись персональным компьютером, чью покупку вы так давно откладывали.

Внешний DVD+/- RW-дисковод Samsung Write Master SE-W164C подключается через USB 2.0, обеспечивает чтение и запись как DVD+, так и DVD-дисков, поддерживает двухслойные DVD-носители обоих стандартов. DVD+/-R пишутся на скорости до 16x, DVD+RW — 8x, DVD-RW — 6x, а уникальная поддержка двухслойных DVD-болванок обоих стандартов (DVD+/-R) позволит вам хранить до 8,5 Гбайт данных на одном диске. Это вдвое больше объема обычного DVD и в двенадцать раз превышает вместимость стандартного CD. Максимальная скорость записи DVD+R DL — 5-кратная, а DVD-R DL — 4-кратная. В приводе использован целый пакет фирменных технологий, которые призваны гарантировать высокую производительность вне зависимости от качества носителей: SAT (Speed Adjustment Technology, автоопределение скорости в зависимости от качества болванки), TAC (надежная запись путем изменения направления луча), Double OPC (Optimum Power Control, контроль уровня мощности лазера по внешней и внутренней сторонам диска). Система защиты буфера от опустошения Buffer Under Run Free Technology обеспечивает стабильную запись на высокой скорости, а Magic Speed и ABS (Automatic Ball Balancing System) снижают уровень шума и вибрации. ■

новости | **звуковые карты**



Пожалуй, самая долгожданная (пусть не по степени насущности, но уж точно по срокам пребывания в состоянии обещанного) новинка в новостной перебивке этого «Игрожелеза» — серия звуковых карт Creative Sound Blaster X-Fi (Extreme Fidelity) на одноименном аудиопроцессоре.

В отличие от Audigy 2, превосходившей первую Audigy лишь похорошевшей обвязкой, новая линейка вообще имеет минимум общего со старой. Достаточно сказать, что по вычислительной мощности процессор превосходит использовавшийся в Sound Blaster Live! в 67 раз (в 4 раза — Audigy-предшественника). Поддерживаются 128 аппаратных «голосов» и новая версия EAX — 5.0 (пока только через драйвер OpenAL). Очень интересная опция — поддержка буфера памяти X-RAM — привет из времен звуковых карт для славной шины ISA. Но отныне память используется не только для хранения сэмплов для аппаратного MIDI-синтезатора, хотя такая опция, как и сам синтезатор, сохранена, но и для загрузки «аудиотекстур» для формирования объемного звука в играх. Согласно тестам самой Creative, проведенным на основе игры Unreal Tournament 2004 X-Fi Edition (каковая «заплатка» ожидается в скором времени), использование отдельной памяти на звуковой карте способно поднять уровень fps на 20% (очевидно, при относительно невысоком разрешении и на скромных графических настройках, когда производительность упирается в платформу, а не в видеокарту. — *Прим. ред.*).

Младшей моделью новой линейки поначалу будет (как это водится у Creative) недешевая версия Platinum с позолоченными контактами — за $130. Что тем не менее не идет ни в какое сравнение с $279 за истинно игровую версию под названием X-Fi Fatal1ty FPS с 64 Мбайт набортной памяти! ■

теме есть водоблоки для чипсета и других компонентов, вариантов еще больше. Логичнее, конечно, когда теплообильные устройства охлаждаются в последнюю очередь, чтобы горячая вода меньше циркулировала внутри корпуса, однако ради успешного разгона, возможно, сначала придется охлаждать самый капризный компонент. Собственно трубки устанавливаются внатяг, поэтому протечка маловероятна даже без дополнительного крепежа, а с металлическими зажимами она и вовсе исключена.

Соединив трубки, самое время заливать в башню воду. Согласно заповедям Zalman, мы использовали дистиллированную воду (можно купить в любой аптеке). Вместе с антикоррозионной присадкой в Reserator уместилось 2,5 литра жидкости. Это существенный объем по сравнению со встраиваемыми системами водяного охлаждения, которые можно до краев заправить из пивной банки.

Включаем прибор в розетку... и слышим лишь пробулькивание воды, выталкивающей воздух из трубок. Шум от насоса? Его почти нет: даже если вы отключите все оставшиеся вентиляторы в корпусе, в первую очередь услышите стрекочущие винчестеры и лишь потом различите насос. Ну а для слежения за работой системы в комплект входит прозрачный индикатор с поплавком.

Тестируем

Чтобы стабилизировать температуру в столь инертной системе, приходится запастись терпением, поэтому в условиях обычной работы ваш Reserator часто не будет успевать даже выйти на штатный режим. Улучшились ли разгонные показатели? Да. Процессор Athlon XP 2500+ «превратился» в Athlon XP 3200+, что, впрочем, и с воздушным охлаждением было достижимо, но температура ядра тогда вызвала серьезные опасения. Видеокарта получила существенную прибавку в частотах ядра (с 500 до 590 МГц), тогда как память по понятным причинам «гнаться» лучше прежнего не стала. Улучшения в целом не ахти какие, но разогнанный ПК функционировал без артефактов и зависаний, что частенько случалось в жаркую погоду с воздушным охлаждением, а главное — абсолютно бесшумно.





вверху Процессорный водоблок.
внизу Теплообменник для видеокарты.

Результаты испытаний сведены в таблицы. Что можно сказать в дополнение? Reserator 1 Plus хорошо справляется с охлаждением, пик температуры в 73 градуса для нашего процессора и 65 градусов для видеокарты вполне допустимы. Воздушное охлаждение давало примерно такой же результат, но при изрядном шумовом сопровождении. Иначе говоря, то, что компания Zalman отважилась посягнуть на свободное место на вашем столе (радиатор!), можно назвать вполне оправданным. Во-первых, разработчики смогли создать большой напор для воды благодаря водонапорным свойствам такой башни (а значит, в меру слабой и тихой помпы). Во-вторых, сам радиатор ничем охлаждать не надо, он легко рассеивает тепло своей поверхностью и зимой, хочется верить, будет подспорьем другим источникам тепла. В то же время запас, который может быть востребован при экстремальном разгоне, мы также не обнаружили, систему можно точнее всего адресовать тем, кто более интересуется радикальным «утишением» компьютера, нежели получением рекордных показателей в разгоне. Так, поднять наш компьютер хотя бы на две ступеньки выше в игровой табели о рангах за счет разгона не удалось, хотя кое-где повысить разрешение и графические установки, конечно же, получается. Связано ли это с недостаточно высокой теплопроводностью водоблоков, медленной циркуляцией воды или пресловутым отсутствием активного обдува радиатора? Скорее всего, имеют место все признаки, то есть Reserator можно назвать хорошо сбалансированной системой.



вверху Термобашня Reserator 1 собственной полуметровой персоной. Версия Plus такая же, но черная.

К слову, о жидкости (применительно не только к этой, а жидкостным системам охлаждения вообще). На форумах в Интернете уже второй год идут споры на тему «что лучше заливать в Reserator». Многие предлагают спирт. Однако, во-первых, он дорогой, во-вторых, охлаждает несколько хуже воды и при невнимательном отношении может быстро испариться. Вариант с маслом тоже не самый правильный — вязкая субстанция выделяет запах, с трудом прокачивается через трубки, что замедляет и без того неспешную теплопередачу. Многие заливают автомобильный тосол. Но такой способ хорош, если Reserator ставить на балкон, иначе характерный запах едва ли порадует вас и домочадцев. Кстати, вариант с размещением радиатора вне отапливаемого помещения, вне зависимости от залитой жидкости, годится только тогда, когда уличная температура держится выше нуля, иначе не избежать конденсации влаги на трубках.

Нам же кажется, что мудрить не стоит, применяйте предписанное: дистиллированную воду и антикоррозийную присадку. Этот состав можно менять раз в год, и тогда ваш Reserator точно переживет не один апгрейд.

Бенчмарки/игры	AMD AthlonXP 2500+ @ 3200 + GeForce 6600 GT (500/1000)	AMD AthlonXP 2500+ @ 3200+ GeForce 6600 GT (590/1100)
3DMark05, marks	3086	3670
3DMark03, marks	6952	8295
DOOM 3: Resurrection of Evil, fps	27	36
Bet on Soldier, fps	19	26

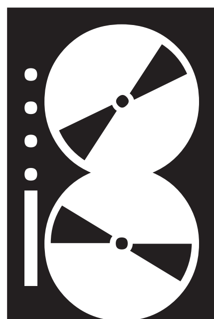
таблица Вещественные результаты разгона

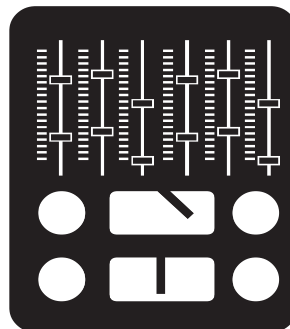
Режимы	Максимальная температура, градусы	
	процессора	видеокарты
3 часа серфинга в Интернете + работа в Word	53	44
3 часа проверки компьютера антивирусом KAV 5	67	43
4 часа игры в DOOM 3: Resurrection of Evil, Unreal Tournament 2004 и Bet on Soldier	73	65

таблица Температуры (AMD AthlonXP 3200 + GeForce 6600 GT (590/1100)

Тук-тук,
кто в теремочке живет?
Я, мышка-норушка, а ты кто?
А я лягушка-квакушка! Ступай ко мне жить?

теремок





МУЗЫКАЛЬНАЯ
ИСТОРИЯ #11

Последние полчаса я двигаю ручки. Я выхожу в меню, двигаю ползунок налево, возвращаюсь в игру, возвращаюсь в меню, двигаю ползунок направо, возвращаюсь в игру, исходное положение. Говорят, что болезненная тяга к порядку — признак шизофрении. Да, я до сих пор пытаюсь не наступать на трещинки, когда иду по асфальту, или наоборот — пытаюсь наступать только на трещинки, а когда плитка положена особенно неудобно, иду в шахматном порядке: левая нога на центр плитки, правая на шов, левая на центр, правая на шов. Когда некая студентка для какого-то своего семинара протаскивала меня через один из психологических тестов, я успел заметить, что тамошняя шкала интеллекта называлась шкалой шизоидности...

Я не особо умный, но и не особо тронутый. И все-таки выхожу в меню и двигаю ручки. Я хочу, чтобы был порядок, чтобы музыка не заглушала взрывы, а взрывы были слышны на фоне музыки, — это ведь не слишком? я же имею право хотеть, чтобы все было слышно?

Если одновременно заиграют находящиеся рядом контрабас и скрипка, то либо последнюю не будет слышно, либо контрабасисту придется играть тихо-тихо, чтобы дать возможность скрипке выговориться, не пытаясь перекричать большого брата. Поэтому в большом симфоническом о. вы, скорее всего, насчитаете аж три с лишним десятка скрипок (по 16, первые и вторые) и лишь восемь контрабасов. Или «аж целых восемь», как посмотреть. При этом флейта, хоть и крохотная штучка, а обладает такой пронзительностью, что пары на оркестр выше крыши. И все это нужно для того, чтобы инструменты равномерно заполняли тембровый диапазон, доступный человеческому слуху, чтобы достичь идеального баланса, чтобы ни сверху, ни снизу не было перегружено (не было пусто), и, надо сказать, столетия совершенствования акустической музыки привели к почти идеальному рецепту большого симфонического. «Перемешать, но не взбалтывать».

Знаете, как выглядит идеальный взрыв? На спектроанализаторе он почти безукоризненно ровный, с самого низа и до самого верха. Попробуйте вырезать у него низ — и он превратится в пшик, в последний выдох виннипухова шарика. Попробуйте срезать у него верх — и он станет гулким грохотом за стенкой. Если же лишить его середины, то это словно оторвать тело и оставить рожки да ножки: вроде и ухает, а убедительности никакой. Поэтому в Конкурсе Взрывной Красоты имени Зевса есть шансы только у всеохватывающего Мистера Олимпия с косой саженью в спектрограмме. Главный Звукозаведующий остается доволен и поднимает большой палец вверх, Зайчик-побегайчик, иди ко мне жить!

И вот они встречаются в лоне звукозаписывающей студии: продукт бесконечной любви композитора с немалым симфоническим оркестром при участии разного рода инженеров с одной стороны и всех тех скрежетов, уханий, взрывов и разрядов, что были произведены группой талантливых саунд-дизайнеров, повелителей тембров и укротителей динамических диапазонов, с другой. Ристалище, надо заметить, предстоит совершенно недетское, ну а судьи кто? И здесь выходит на сцену пресловутый Эффект Маскировки, весь затянутый в черное.

Эффект этот отлично знаком всем, кто хоть немного когда-нибудь интересовался звуком, и состоит в следующем: если на одной частоте встречаются два звука, то слышен будет лишь один из них, — тот, что громче, сколь бы ни была эта разница небольшой, хоть в сотую децибела, а это совсем тютелька, поверьте.

Но вот неприятность: и оркестровые рулады, и гром боя полностью занимают все частотное пространство. И что вы ни делайте, в любой момент будет слышно либо одно, либо другое.

Конечно, в кино с этими проблемами привычно справляются: синхронные звуки разносят по частотам, где-то вырезают одно, где-то другое, и тогда гимны и гул лавин будут слышны одновременно и не будут мешать друг другу. Но то кино — там баланс делается один раз и навсегда! В игре тоже можно провести похожие операции с саундтреком и эффектами, но вдруг пользователь решит отключить музыку или же уберет надоевший шум канонады? Эффект примерно такой же, как если из поп-песни убрать аккомпанемент, оставив только голос солиста. Необычно, но неубедительно. А потому раз за разом игры дают нам возможность попытаться свести воедино заведомо несовместимое.

Так выпьем же за то, как я сижу и двигаю ручки.

М. Косолапый.